A N E W S

ANEWS



Numéro 2 39 FRF

CDRom :
Linux PPC
Update BeOs 4.5.2
Kit de connexion Internet
Indispensables Amiga

INITIATION :
HTML
Assembleur, C
POV

MCC

ATARI :
Les News
Mint, le retour
NEON
Personaliser Cubase

AMIGA :
Enquete sur IWin
Amiga abandonne les MCC
Jeux, Démos...

BeOS :
BeOS R4.5 en test
Animation 2D avec Moho 1.2
BeWave



Novembre 1999 n°2
Suisse 11.5FS-Belgique, Luxembourg 285 FB-Canada 11.75$

APS
www.APS.fr

Horaires:	
Lundi: 14H-18H. **Mardi au Vendredi**: 9H30-12H 14H-18H. **Samedi:** 10H-13H.	Paiement par chèque, contre-remboursement (+80F) ou carte bleue (sauf première commande). Frais de port: 50F, en dessous de 300F d'achat: 35F Moniteurs: 120F

Cartes sons 16bits Full Duplex:

Prelude A1200: 1200F
Delfina A1200 *DSP*: 1550F
Delfina Plus ZorroII *DSP*: 1600F
Logiciel AudioLab16
pour Delfina: 390F

Option pour Delfina Plus ZII:

port serie rapide: 340F
extension mémoire 128Kw: 340F

Moniteurs professionnels IIYAMA

MF-8515G	15''	1 690 F

Avec 2 entrées vidéos:

S 703HT	17''	2 470 F
A702HT	**17''**	**2 895 F**
A901HT	19''	4 700 F
A201HT	22''	7 960 F

PROMOS SUR LES APOLLOS:

4040 040/33Mhz: 990F
4040 040/40Mhz: 1970F
4060 060/50Mhz: 3090F
1260 060/50Mhz: 2790F

Cartes Graphiques:

CyberVisionPPC: 1590 F
BVisionPPC: 1470 F
Picasso IV: 2500 F **(en stock)**
Module PalomaIV: 750F **(en stock)**



Cartes Réseaux BNC et RJ45:

Idéal pour ce connecter à
l'Internet via le câble ou ADSL
Ariadne II ZorroII (Genesis Inclus):
750 F **(en stock)**
Apnet 1200 PCMCIA (SANA2):
820 F **(en stock)**

ROMS 3.1:

A500, A600, A1200, A2000:	200 F
A3000, A4000:	300 F

DIVERS:

Souris + Tapis Boing Ball:	100 F
Clavier d'origine AZERTY:	320 F
Joystick autofire:	150 F
Joypad 6 boutons autofires:	190 F

NOUVEAU:

PFS3 V5.1

Version française en exclusivité chez APS
Avec: PFSDoctor, PFSFormat,
jusqu'à 992 fichiers récupérables,
noms de fichiers jusqu'à 107 caractères,
plus rapide, plus fiable, etc...

390F

Mise à jour PFS2 vers PFS3: **240F**

AMIGA d'occasions, révisés garantis 3 mois

A3000 - 68040/25Mhz
- Modification de la carte mère effectué afin de pouvoir accueillir une carte type CyberStorm
- 16 Mo, 2 Mo de Chip
- ScanDoubler/Flicker Fixer intégré
- Roms 3.1 Neuves - Buster 11 Neuf
- SuperDMAC 4 Neuf - Ramsey 7 Neuf
- Batterie (horloge) Neuve - AmigaOS 3.5 offert
- Clavier Français Amiga Neuf - Souris Neuve

4700F port inclus

A3000 - Idem-ci dessus sauf
68030/882/25Mhz: 4500F port inclus

De nombreux autres produits sont disponibles, visitez notre site Web ou demandez notre catalogue gratuit sur CDRom

Occasions:

GVP IV24 (broadcast)	3800 F
GVP G-Lock (A4000)	1900 F

Logiciels:

- Tornado 3D 2.1 (68k et PPC)	2990 F
- Tornado 3D SE (68k et PPC)	650 F
- Samplitude MM Pro (68k et PPC)	1250 F
- LinuxPPC RedHat 5.0	40 F
- WildFire 7 (68k et PPC)	990 F
- X-DVE (68k et PPC)	990 F
- SuperView Pro (68k et PPC)	200 F
- Candy Factory Pro (68k et PPC)	300 F
- Turbo Print 7.x (support PPC)	390 F
- Turbo Print (Mise à jour 5 vers 7)	240 F
- Turbo Print (Mise à jour 6 vers 7)	190 F
- NCoder MP3 (68k et PPC)	250 F
- Elastic Dreams (68k et PPC)	290 F
- Fantastic Dreams (68k et PPC)	590 F
- Amiga Writer	590 F
- Get Connected	400 F
- Get Connected Deluxe	520 F
- MakeCD 3.2b DAO	390 F
- DOpus Magellan II	490 F
- DOpus Mise à jour	260 F
- CD Opus Plus	170 F
- IBrowse 2.1	350 F
- Net Connect 3	N.C
- STFax 4	N.C
- AsimCDFS	310 F
- DigiBooster Pro	290 F
- Art Effect v3.0	670 F
- Art Effect (Mise à jour 2 vers 3)	250 F
- Photogenics 4	640 F
- Image FX 4	N.C
- Personal Paint 7.1	190 F
- CyberGraph'X 4.1	170 F
- CygnusEd 4	190 F
- GoldEd Studio 6	450 F
- CD Aminet	89 F
- CDs Aminet Set	199 F
- CD AFormat	40 F

Jeux:

- Napalm	340 F
- T-Zero	360 F
- Wasted Dreams	270 F
- WipeOut 2097 (PPC + carte 3D)	N.C



Compil de 25 jeux de l'éditeur Gremlin dont: D-Hero, k240, Litil Divil, Premier Manager 3, Shadow Fighter, Super Cars II, SwitchBlade 2, Utopia, Venus, Video Kid, Zool 2 etc...
295 F

Périphériques SCSI:

Graveur **Plextor** PX-W4220 Interne 4x 2x 20x
1780 F
CDRom **Plextor** PX-40TS Interne. 40x:
790 F
Disque **IBM** 4.5Go SCSI, 7200 Tr/mn:
1820 F
Disque **IBM** 4.5Go **UltraWide**, 7200 Tr/mn:
1630 F

Périphérique IDE:

Disque Dur 4.3Go, 5400 Tr/mn: 800 F

A.P.S. - 15 Bis, rue Louis Maurel - 13006 Marseille
Tél: 04.91.00.30.44. - Fax: 04.91.00.30.43.

SARL au capital de 50 000F
Prix TTC au 15/10/99, modifiables sans préavis

SOMMAIRE

ATARI

AMIGA

BeOS

DIVERS



EDITO



MERCI.

Merci pour tout votre courier, qu'il fut électronique ou escargot, positif ou négatif, nous avons entendu toutes vos remarques et allons en tenir compte.

Nous sommes fiers de bénéficier d'un tel capital de sympathie. Continuez à nous écrire souhaits et remarques, Anews est VOTRE journal.

Quelques problèmes se sont posés, notamment pour trouver le premier numéro en kiosque. Si vous ne trouvez pas Anews dans les rayonnages, n'hésitez pas pas à le demander à votre "kiosquier" en France et en Navarre ou à votre "libraire" en Belgique. Nous avons fait l'expérience au fin fond de la Creuse, vous pouvez vraiment vous procurer Anews partout...

Quant à certains de nos abonnés qui ont été servis bien tard, nous nous joignons à eux pour tirer les antennes des mollusques neurasthéniques qui ont remplacé les chevaux vapeurs des diligences postales...

A ce jour, quelle est la situation du journal ? les indicateurs sont presque au vert, mais il est essentiel pour la pérennité de l'aventure Anews, que le journal se vende très bien en "kiosque". Nous comptons donc sur vous, faites nous connaitre ou reconnaitre par d'anciens lecteurs, faites acheter Anews par votre concierge, votre grand mère et votre poisson rouge, même s'il est deja abonné :)

Pour finir, un dernier remerciement aux scénaristes de la "Saga Amiga". Le rebondissement de l'épisode de rentrée a permis de compléter la gallerie, pourtant déja longue, des girouettes capitalistico-Hamburgo phages. Pour une fois, l'electrochoc a eu un effet bénéfique : de nombreuses personnes très impliquées de la communauté ont decidé de se réunir et de prendre elles mêmes, l'avenir de l'Amiga en main.

Même si on ne verra pas tout de suite les résultats de leur démarche, on peut dejà en conclure que la communauté Amiga est bien là, plus dynamique que jamais...

Nous leur souhaitons bonne chance.

La Rédaction

ANEWS est une publication
d' ANG Editions
S.A.R.L. de presse au capital de 4000 FRF
Associés
Laurence Faucon, Thierry Sillis, Johann Girard-Cheron, Eric Giguere, Benjamin Yoris.

Directeur de la publication : Thierry Sillis

Rédacteur en chef : Johann Girard-Cheron

Responsable rubriques Atari : Philippe Conceicao

Responsable rubriques BEos : Fabrice Mansat

Contacts :
Téléphone : (+33) (0)5.62.14.71.64
Fax. : (+33) (0)5.62.14.71.65
Internet:
presse : presse@amiganews.com
Direction : ang@amiganews.com
Abonnements : abonnement@amiganews.com
publicité : publicite@amiganews.com
C.D. : cdrom@amiganews.com

Ce journal est mis en page sur un Amiga A4000T® à l'aide des logiciels principaux suivants :
Pagestream 3.3a
Typesmith 2.5
Arteffect 3.0

Flashage: Compo Toulouse
(+33)(0).5.61.57.44.66
Imprimeur: OFFSET Languedoc
(+33)(0).4.67.87.40.80
Duplication CD : Polisistem
(+33)(0).1.34.44.00.81)

tirage: 15000 ex.
Diffusion : M.L.P. (+33.4.74.82.14.14)
Dépôt légal à parution
ISSN en cours
Commission paritaire en cours

Ont participé a ce numéro

Guilhem de Cooman, Hello, Fabrice Mansat, Jean-Philippe Pinon, Franck Martinaux, Eric Giguere, Olivier Fabre, Dominique Lebrun, Denis Gounelle, Thomas Pimmel, Julien Tiphaine, Yves Labre, Denis Bucher, Laurence Faucon, Benjamin Yoris, Olivier Staquet, Antoine Chavasse, Johnny Pereira, Philippe Conceicao, Luc Marrand, Christian DeZert, Francois Gutherz, Bertrand Presles, Patrick Arthus, Stephane Campan, Solo Rabearivelo, Johann Girard-Cheron, Pierre Girard.

Corrigé par
Pascale Decabooter, Alexandre Stotzer, Régis Vincent.

Les graphistes
Arnaud Schwetta, Francois Gutherz, Jérome Chauvet.

Responsables du CD
Lionel thillot, Frédéric Rignault.

Le CD

Vous trouverez ce mois-ci dans notre CD ROM, beaucoup, beaucoup de choses.
Nous avons gardé la même structure que le mois dernier, notre navigateur Amiga (ses bugs en moins ;-) et de nombreux bonus :
- Linux PPC
- La mise à jour BeOS 4.5.2
- Notre répertoire «Indispensables», uniquement pour Amiga (pour l'instant), qui regroupe la collection presque exhaustive et à jour, des meilleurs logiciels librement distribuables. Toutes les suggestions pour ajouter d'autres programmes seront les bienvenues (il suffit d'écrire à cdrom@amiganews.com). A garder précieusement donc, si votre disque dur vous lâche un jour, vous n'aurez plus besoin de chercher parmi vos 40 CD Roms…

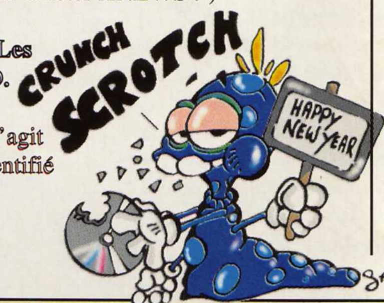
- Kit de Connexion Internet Multi Fournisseurs d'accès : Vous trouverez le début de notre collection de fichiers de configuration pour tous les fournisseurs d'accès au réseau à destination des Amiga et très bientôt pour les autres plateformes. N'hésitez pas à nous faire parvenir vos fichiers de configuration pour Miami ou autres piles TCP/IP ce qui permettra à tous de se connecter à l'Internet très facilement : Chargement du fichier de configuration, saisie des données particulières : Login, Password et Numéro d'appel local …

- Des articles inédits : vous pourrez lire, entre autre, les news du mois dernier qui n'ont malheureusement pas pu figurer dans la revue par manque de place. Vous y découvrirez une description du plan Hardware et software du MCC dévoilé à Londres. Plutôt que de censurer ce qui est devenu caduque, nous avons préféré respecter la globalité de la vision de Jim Collas. Le volet software étant toujours d'actualité, vous trouverez une description précise et de nombreuses informations qui n'ont pas été divulguées jusqu'à maintenant…

Voilà qui devrait faire de notre CD un véritable complément à la revue papier et une autre bonne raison pour acheter **ANEWS** :-)

MEA CULPA 1ère : Par suite de problèmes techniques, tout à fais indépendants de notre volonté, Les fichiers ATARI ne sont pas présents sur le CD de novembre, ils seront intégrés dans le prochain CD. toutes nos excuses à nos amis Ataristes.

MEA CULPA 2, le retour : **un virus Amiga est malheureusement passé au travers de notre vérification, il s'agit du *happynewyear96* et se trouve sur le fichier thesign.03 de la démo de scoopex : the sign. Nous avons identifié le problème, qui ne se reproduira plus. Des antivirus se trouvent sur le CD n°2 si besoin.**



News internationales

Comme partenaire majeur de GATEWAY/AMIGA pour les «information appliances», SUN était cité déja depuis l'année dernière. Voici un résumé des activités de SUN ces derniers temps et un aperçu de la principale concurrence dans ce nouveau secteur d'activité.

STAR OFFICE

Sun a donc non seulement acheté Star Division, éditeur de StarOffice, la suite buratique bien connue, performante et surtout gratuite pour les particuliers, mais rendra aussi à partir d'octobre, sur le site StarPortal, cette suite buratique utilisable en ligne.
SUN compte ainsi imposer sa vision du Network Computer, dont les logiciels seraient non plus hébergés sur le disque dur de l'utilisateur, mais sur un serveur. Il ne serait donc plus nécessaire de disposer de l'applicatif chez soi, une simple connexion Internet suffit.

StarOffice représentait en Allemagne 34% du marché de la bureautique, de quoi rendre inquiet Microsoft qui songerait à proposer Office 2000 sur le net. Problème, la firme ne sait pas trop comment s'y prendre sans y perdre trop d'argent. Suite à l'annonce de SUN, le titre de COREL (partenaire Amiga pour la suite buratique) à subi une baisse qui n'est pas passée inaperçue.

N'oublions pas que nous sommes dans le monde des affaires et rien n'existe si ce n'est la puissance du dollar. Quant on voit que les bureaux d'études prévoient un marché, en revenus, supérieur à ce que rapporte le PC actuellement à partir de 2004 dans le domaine des information et internet Appliances, tous les coups sont permis…

i-Planet

SUN a annoncé que i-Planet pourrait être installé à l'avenir sur des ordinateurs de poche et des téléphones permettant de se connecter à Internet.
Ce logiciel, développé par SUN, crée un véritable bureau virtuel en donnant à l'utilisateur un accès à ses e-mails, à des fichiers situés sur son poste fixe, ou à l'intégralité d'un intranet, depuis n'importe quel autre ordinateur, en utilisant un navigateur Internet incorporant Java. i-Planet permettra d'accéder à toute application tournant sous Solaris (version Unix de Sun), Windows, Windows NT, NetWare de Novell et MVS d'IBM.

SUN et NTT DoCOMo ont commencé des tests pour un téléphone cellulaire, basé sur JAVA, qui peut être utilisé pour charger des jeux. BANDAI est chargé de les fournir.

HAVi

Au début de l'année, SUN avait signé avec SONY et PHILIPS pour porter Jini sur les appareils de réseaux destinés au marché familial via HAVi.
HAVi permettra à chaque machine connectée d'identifier et de communiquer avec les autres machines au sein du même réseau de façon complètement transparente. Cela concerne aussi bien les TV, que les magnétoscopes ou les PC. Ca ne vous rappele rien ?

Le but en fait, est de contrer Microsoft avec sa norme Universal Plug and Play (UPnP) qui a les mêmes intentions pour s'emparer de nos foyers. Au sein de HAVi (Home Audio-Video Interoperability) on retrouve : Grundig, Hitachi, Panasonic, Philips, Sharp, Sony, Thomson, Toshiba.

A noter que THOMSON s'est allié aussi avec Microsoft, pour créer la société TAK. Celle-ci sera spécialisée dans les services de TV interactive. Ces services seront activés, par un module TAK, embarqué dans les téléviseurs.

OSG

Un consortium de 15 sociétés majeures dans les transmissions de données et les télécoms ont lancé «the Open Service Gateway (OSG)», Une interface standard, basée sur JAVA pour les connexions clients et petits appareils axés sur le commerce pour Internet. Le but fixé est la consolidation des spécifications pour les données, le multimédia et les communications dans les

foyers.
Les compagnies impliquées sont : IBM, Sun, Toshiba, Oracle, Network Computer, Sybase, Motorola, Lucent, Nortel, Cable & Wireless, Ericsson, Alcatel, Philips, Electricité de France et Enron Communications .

JAVA TV

SUN a lancé sa JAVA TV en partenariat avec des start-up «Liberate Technologies et OpenTV».
Celles-ci sont spécialisées dans les outils de convergence entre les réseaux informatiques et la télévision. OPEN TV, partenaire de BSKyB, le réseau TV de News Corp (Groupe MURDOCH) devrait lancer des services intéractifs d'ici quelques mois.
La société LIBERATE devrait lancer des logiciels de connectivité pour le WEB, le courrier électronique et les téléviseurs dotés de l'accès à l'Internet. SUN a l'intention d'utiliser JAVA comme OS au sein des décodeurs Internet. Les principales sociétés interessées sont : Philips, Sony, CANAL+.
SUN a expérimenté sa nouvelle technologie JINI, à partir d'ordinateurs PALM et d'une station de travail. L'expérience a permis de piloter des tanks miniature à distance et de faire dialoguer les jouets ensemble.
L'armée américaine a choisi JINI pour améliorer la compatibilité de ses différents systèmes électronique de commandement.

Dans les partenaires JINI : SUN bien sûr, Netscape, AOL, Bosch Siemens, Bull, Canon, Cisco, CA, Samsung, Seagate, Sharp, 3Com Palm, Toshiba, Xerox. Sony, Philips, Ericsson, HP.
Pour rappel, la technologie de connectivité Jini est un peu l'équivalent de Java pour les systèmes d'exploitation (OS). Elle posséde en effet des capacités multilingues qui sont censées rendre tous les objets électroniques de la vie quotidienne suffisamment compatibles pour se reconnaître et s'échanger des données.

UPnP

Le concept JINI à la sauce Microsoft.
La pieuvre Microsoft, toujours à l'affût des bons coups, se lance à fond dans le concept des «persuasives computing», difficilement traduisible en français, qui désigne l'extension des concepts informatiques à tous les appareils électroniques. Pour que tout ces appareils puissent se comprendre, il faut une brique logicielle commune. La solution, s'appelle «Universal Plug and play», ou UPnP.
L'idée est d'intégrer dans un réseau tous les appareils (appliances) équipés d'un processeur. Les premiers produits devraient apparaître fin 1999.
Microsoft a compris que son salut ne réside plus dans Windows, mais dans les réseaux, l'information, les jeux et surtout le commerce électronique, le tout délivré à domicile.

Au sein d'UPnP on retrouve : MICROSOFT, AMD, ATI Technology, Axis, Cisco, Compaq, Conexant, Dell, Diamond Multimedia, Honeywell, Hewlett-Packard, Intel, Intellon, Kodak, Lexmark, Lucent, Micron, National Semiconductor, NEC, Proxim, Quantum, Samsung, Sharewave, 3Com, Texas Instruments et Toshiba.

Faisons l'impasse sur les projets, concepts, technologies, normes etc, tels «Millenium», DNA-M, BattleCom, Aladdin, Tempo, Radar etc de Bill l'entarté, mais un avenir sans Microsoft et ses méthodes discutables semble mal parti...

EN BREF

Outre-atlantique, le mot d'ordre est «Information appliances» (que l'on peut traduire sommairement par appareils d'information).

Certains industriels, comme GATEWAY, ont annoncé la fin de la suprématie du PC au profit d'appareils plus simples d'utilisation, dont on n'aurait pas besoin de lire la documentation pour s'en servir. Dans cette catégorie, on retrouve le WebPad (cher à Jim COLLAS), dont il existe déjà une version chez Cyrix, le livre electronique, le WebPhone, les consoles Internet multi-usages (WebTV) etc... Tout cela ne pourra se faire qu'avec l'avènement des réseaux haut-débits et des réseaux sans fils (UMT, Universal mobile telecommunications system).

Pour la télévision, la norme ATVEF (Advanced TV Forum) devra s'imposer pour offrir des informations par le Web, pendant par exemple la diffusion d'informations. Cette norme regroupe Intel, Microsoft, Disney, CNN,...)

Microsoft et INTEL ont lancé le programme EasyPC, qui devrait donner le jour à une machine différente, avec démarrage instantané, facilité de branchement des périphériques, mise à jour des logiciels facilitée (par le net), encombrement réduit etc...(Exactement les termes employés par Jim COLLAS au WOA...)

Une des permières machines conçue sur ce principe sera le Webster de DELL.
D'autres contructeurs PHILIPS, SUN, GATEWAY, etc, ont des projets similaires basés sur le même concept.
L'avenir s'annonce difficile, surtout face à des géants comme Microsoft, dont la force réside plus dans le marketing que l'efficacité et la fiabilité de ses produits.
Tout ce que l'on peut mettre à leur profit, c'est de tirer les technologies vers le haut, mais souvent en «s'inspirant» de la concurrence et le résultat n'est pas toujours à la hauteur. GATEWAY qui suivait SUN dans son combat anti-Microsoft et Intel, a déja choisi le Pentium au lieu d'AMD pour ses futurs PC, lorgne sur UpnP et pourrait être impliqué dans la console X-BOX.

Avec ce petit aperçu, vous avez déja une idée du terrain sur lequel GATEWAY devra se battre ou s'allier dans les prochains mois et années...

LA VIE DES BETES

BIENTOT LA FIN ?

Le Bell Laboratories situé dans le New Jersey (publié par Nature, le 24 juin) a démontré que l'épaisseur de la couche isolante de dioxyde de silicium au coeur des transistors ne peut être inférieure à 4 molécules.
Le nombre de transistors doublant tous les dix-huit mois, la limite sera atteinte dans moins de 15 ans. Pour l'instant, cela n'inquiète pas le CEA Leti à Grenoble, qui vient de battre un record dans la miniaturisation.
Il a présenté un transistor cent fois plus petit que le plus petit des transistors actuels. Pour vous donner un ordre d'idée, on peut en mettre 7 milliards sur une pièce de 1 Franc. Pas d'affolement, la commercialisation n'interviendra pas avant 10 ou 15 ans.

LA VOIE VERS l'ORDINATEUR MOLECULAIRE ?

La réponse aux limites du silicium viendra peut-être du département de chimie et de biochimie de l'université de Californie qui, cet été, a annoncé un transistor moléculaire. La couche principale est constituée de molécules de rotaxane rangées en damiers. Bémol ; on ne sait pas pour l'instant réparer un pont de rotaxane. La recherche d'une nouvelle molécule est en cours.
Maintenant, les chiffres. A terme, un transistor moléculaire permettrait de miniaturiser une centaine d'ordinateurs de bureau dans... un grain de sable. Cerise sur le gâteau, un ordinateur doté de cette technologie, serait 100 milliards de fois plus

rapide que les meilleures bêtes de course actuelles. Sortie prévue dans 10 ou 15 ans.
Il faut noter que récemment, un laboratoire européen travaillant sur la téléportation (avec succès sur des particules) avait déclaré que le principal obstacle pour téléporter un être humain, était la puissance actuelle des ordinateurs. En effet, il faut actuellement un millier d'années pour calculer la structure organique d'un homme. Spock, tu es là ?

DES SANGSUES comme calculettes.

William Ditto, directeur du laboratoire de «chaos appliqué» à l'université Georgia tech, a fait une présentation sur l'utilisation des neurones de sangsues dans le but de concevoir des ordinateurs plus performants. L'astuce consiste à connecter des neurones vivants à des puces en silicium, et à leur faire exécuter des opérations simples de type 3 + 5. Les neurones de sangsues, immergés dans un bain nutritif, ont été intégrés à un ordinateur classique. M. DITTO affirme que dans moins de 5 ans, un ordinateur de recherche pourra voir le jour.

UN ORDINATEUR POUR LE DECRYPTAGE

Adi Shamir, de l'Institut des Sciences Weizman de Rehovot, en Israël, a présenté le 12 août aux États-Unis un prototype d'ordinateur à transmission optique baptisé TwinKLE, capable de déchiffrer en quelques jours des messages cryptés, alors qu'il faudrait plusieurs mois, voire plus, avec les technologies actuelles.
Le TwinKLE, une petite boîte d'une quinzaine de centimètres de côté, exploite les dernières technologies de traitement optique (et non électronique) de l'information, qui permettent d'augmenter de manière exponentielle la capacité de calcul.
Il permet de trouver la clé d'un message chiffré à 512 bits en deux ou trois jours, alors que des crackers ont mis plusieurs mois, en se relayant, à venir à bout d'une clé à 465 bits.

UN ORDINATEUR POUR UN DOLLAR

C'est un jeune étudiant de l'université du Massachussets, H. Shrikumar, qui a réussi à construire, «pour se détendre pendant ses moments de loisir» l'IPic, un ordinateur de la taille d'une puce. Celui-ci comporte un processeur, de la mémoire, un port série et est cadencée à 4Mhz. Il est en plus directement relié à un routeur Internet TCP/IP. Cet ordinateur peut être intégré dans de nombreux appareils, que l'on pourra alors relier à l'Internet. Les grosses sociétés, malgré leur équipement, et leur armada d'ingénieurs, n'étaient pas arrivées à descendre sous la barre des $800 pour le même concept.



TREMBLEMENT DE TERRE A TAIWAN

Ce qui a le plus inquiété les américains, ce ne sont pas les victimes du tremblement de terre, mais les répercussions sur le prix des composants.
En effet, de nombreuses usines de fabrication sont situées à TAIWAN.
Bien évidemment, dès l'annonce de la catastrophe, les spéculateurs s'en sont donnés à coeur joie et les quelques constructeurs qui disposent de stocks commençaient à se frotter les mains. Pas de chance, TAIWAN a déclaré que les usines n'avaient majoritairement soufferts que de pannes d'électricité et que les autres étaient en train de procéder à des vérifications sur les instruments de précision qui se sont déréglés. Le tout devant être opérationnel sous une semaine.

SONY PLAYSTATION

Alors que la DREAMCAST a le mérite d'exister, SONY a dévoilé à TOKYO sa nouvelle console, qui débarquera en Europe en septembre 2000 (et disponible le 4 mars 2000 au Japon).
Le prix annoncé est de moins de 2000FF, avec une manette Dual Shock 22 et une carte mémoire de 8 Mo.
Un processeur 128 bits à 300 MHz (Emotion Engine), 32 Mo de RDRam, une puce graphique cadencée à 150 Mhz, lecteur de DVD-Rom 4x (pour lire les DVD-Vidéo CD-ROM, CD AUDIO, ...) et modem optionnel au format PC-Card.
En 2001, SONY exploitera les capacités Internet de la console, en introduisant un nouveau mode de distribution des logiciels (les jeux dans un premier temps). Les fichiers seront stockés sur des disques durs, fournis par SONY. Pour l'instant, la firme travaille à un système de transactions électroniques sécurisées.
A noter que l'annonce du lecteur DVD incorporé, a entraîné les foudres de SONY Electronics qui fabrique les lecteurs DVD de la marque. La console sera donc bridée et le système de débridage vaudra 500FF. Cette somme sera reversée à SONY Electronics. Des rumeurs courraient sur l'OS de la Playstation. En fait, d'après SONY, il s'agira d'un OS propriétaire, du nom de SonyOS, Linux n'étant là que pour le développement.
Tout cela n'est pas sans rappeler un certain AMIGA MCC, conçu par la Sté AMIGA, qui ferait de l'ombre à GATEWAY, ses PC et ses projets de WebTV,console etc...GATEWAY a préféré la solution radicale. On supprime l'Amiga, le construira qui veut. La solution finale, après l'avoir vampirisée, sera de se débarrasser de cette filiale encombrante ?

MICROSOFT prépare une console de jeux.

De jeux simplement ? A voir... C'est à Londres, à l'ECTS, que Microsoft a présenté à un panel de développeurs, une console de jeux, dont le nom provisoire est «X-BOX». La console s'appuierait sur un processeur Intel de 256 Bits, à 500Mhz et une carte graphique nVidia GeForce. Son avantage ? Elle serait compatible avec les jeux existant sur PC avec une version spéciale de Direct X. Le système d'exploitation ? WindowsCE, bien sûr...
La console serait dotée d'un accès à l'Internet et d'un lecteur DVD.
Disponibilité : fin 2000.
Rappelons que Microsoft fait le forcing actuellement sur tout ce qui touche à l'Internet, le commerce électronique, le WebTV, la diffusion de films via le câble ou le net à la demande, et surtout de la fameuse «Convergence Digitale» chère à Gateway et d'autres acteurs. Les sociétés DELL et GATEWAY, assureraient non seulement la vente et le support, mais seraient impliqués dans le développement. Les spécifications de la console ont été données sous toute réserve. Quant à WindowsCE, qui équipe la DREAMCAST, on sait que les développeurs de SEGA lui préfèrent leur système maison pour le portage des jeux sous PC, tant WindowsCE est buggué... On leur souhaite bien du courage.

IBM et LE FREE HARDWARE

IBM a livré les plans d'une carte mère utilisant le processeur G3. Elle pourrait être utilisée à terme pour une plate-forme utilisant Linux.
Après le logiciel en «code source libre», le tour du hardware ?
Tout est disponible à :
ftp://ftp.austin.ibm.com/pub/PPC_support/reference_designs/
Un site a été ouvert à *http://www.openppc.org/* dont le but est de construire des ordinateurs sous système Linux/PPC à partir des plans d'IBM.

APPLE : TOUT N'EST PAS ROSE

APPLE a peut être le vent en poupe, mais en FRANCE, IC (International Computer), distributeur de la pomme, est en cessation de paiement. Apple n'a plus que 4% des parts de marché, contre 10% il y a cinq ans. Malgré le recentrage d'IC sur le PC (ESCOM en son temps), ce qui n'a rien rapporté, la direction a donc préféré le depôt de bilan. A noter que pour APPLE, les éditeurs au MacWorld de New York ont affiché un scepticisme certain, devant MacOS X et rechignent à développer en raison de la lourdeur des développements à conduire.

Quant au portable, qui ressemble d'après ses détracteurs, à une palette maquillage de poupée Barbie avec sa couleur orange fluo, (il existe aussi en bleu et sera décliné dans d'autres couleurs), il nécessitera une autorisation de l'ART pour tout particulier désirant utiliser le module AIRPORT. En effet, la fréquence utilisée est de 2.4 Ghz.

MOTOROLA et le G4

Voilà plusieurs semaines, Motorola publiait un démenti pour faire taire les nombreuses rumeurs de retard de sa nouvelle puce G4, qui doit équiper la nouvelle génération de Power Mac. Effectivement, la puce, subissant une forte demande, pourra être fabriquée dans les usines d'AMD, en Allemagne suite à un récent accord. Il y a aura quand même un petit retard pour les autres fabricants de cartes (PhaseV). A noter que l'on ne dit plus «Altivec» pour l'unité de traitement vectorielle du G4, mais «Velocity Engine».

LUCENT Technologies et IMATION sont en train de développer un système révolutionnaire de stokage de données.

Ce système, basé sur une technologie holographique, permet d'écrire sur l'épaisseur du disque et non plus sa surface. De plus, il utilise un nouveau format, permettant le transfert de blocs d'un million de bits.

Résultat : les première moutures sont capables de stocker 125 gigaoctets sur un disque de 5.25 pouces, soit l'équivalent de 27 DVD avec des taux de transferts supérieurs de 25 fois à ceux-ci. A l'avenir, il est prévu un stockage de 1 teraoctet de données (1000 gigaoctets) et une vitesse de transfert 150 fois supérieure à celle d'un DVD.

nVidia - Puce GeForce 256

Voilà l'autre puce étudiée par GATEWAY/AMIGA qui était censée équiper l'AMIGA MCC. Elle comporte 23 millions de transistors, (contre 9,5 pour le Pentium III), fonctionne en 256 Bits, est capable de traiter 500 millions de pixels/s, soit 15 millions de triangles/s, avec un ramdac de 350 Mhz, supporte jusqu'à 128 Mo de SG/SDRAM et est prête pour l'AGP x4.

Cette puce équipera les nouvelles Riva TNT 2. Elle devrait équiper aussi la console X-FORCE de Microsoft. Notre avis ? Attendez la nouvelle mouture gravée en 0.18 microns, déjà cela chauffera moins...

TRANSMETA

On saura tout sur cette puce, ou concept, dont le secret sera levé fin novembre au COMDEX, ainsi que le nom d'un partenaire «secret». A noter que c'est aussi à ce salon que GATEWAY devait révéler le nom de sa fameuse puce. Nous aurons aussi plus de détails sur la MAJC de SUN. Une relation entre les trois ?

A noter que le CEO de TRANSMETA aurait récemment déclaré qu'il n'y avait aucun lien entre sa société et l'Amiga, bien que le nom soit apparu en arrière-plan d'une vidéo à Londres. En fait, le nom n'est pas apparu en arrière-plan mais en avant-plan et dans la liste des partenaires qui défilaient avec COREL. De plus, la société Amiga avait déclaré en son temps que la version de Linux devait être une version «spéciale».

Linus T. travaillait depuis le mois de février sur une version spécifique de Linux pour TRANSMETA. On nous aurait menti ? © Canal plus

MEMOIRE de 512 Mo

La société SIMPLE TECHNOLOGY va commercialiser des barettes de 256 et 512 Mo. Le prix est aussi à la hauteur : 6900 FF pour 512 Mo et 3500FF pour 256 MO.

DISQUE DUR EN PLASTIQUE

SONY et ZEON, sont en train de concevoir une nouvelle génération de disques durs qui coûteraient jusqu'à 40% moins cher que la génération actuelle. En fait, les plateaux seront en plastique au lieu de l'aluminium. Les avantages sont nombreux, outre le prix : le façonnage est facilité, les disques sont plus résistants à la chaleur et aux chocs, on peut même les colorer, ou garder la transparence (Boîtier HD à la IMac). De plus, le plastique se recycle nettement mieux que le métal.

MICRODRIVE d'IBM

D'une capacité de 340 Mo, tout petit, ce disque dur a la particularité de pouvoir s'enchasser dans un boîtier compatible avec les cartes mémoire CompactFlash de type 2. Peu d'appareils pouvaient en bénéficier jusqu'à présent. HALO DATA DEVIcES vient de mettre en chantier une carte CompactFlash type 1. Cela permettra à des appareils comme les baladeurs MP3, appareils photo etc, d'en bénéficier.

STOCKAGE ENCORE

SANYO, OLYMPUS, HITACHI, viennent de présenter un disque magnéto-optique de 5 cm de diamètre, d'une capacité de 730 MO. Dans un appareil-photos, ce disque pourra stocker un bon millier d'images, d'avoir 20 minutes de vidéo au format MPEG2 avec un débit de 30 images/s ou 80 minutes au format MPEG1. En exploitant un autre type de lecture (laser bleu), SANYO indique qu'à terme, la capacité pourra atteindre 3.6 GO, avec un prix surtout nettement plus attrayant que les cartes mémoire actuelles.

EPSON

La StylusSan 2000 est à la fois une imprimante et un scanner qui numérise jusqu'à 4800 points/p, alors que la 2500 monte jusqu'à 9600 points/p. Ce dernier modèle peut recevoir un lecteur de négatifs ou de diapositives.

Les deux modèles peuvent fonctionner indépendamment de l'ordinateur en faisant office de photocopieur, couleurs ou noir et blanc. Si l'ordinateur possède un modem, elle peut envoyer un document en fax ou attaché à un E Mail.

Les prix : 2490FF pour les Scan2000 et 3490FF pour le scan 2500

Un nouveau scanner, le «Perfection 1200» présente une résolution optique de 1200x2400 points/p et est livré en standard, avec un lecteur de films destiné à la numérisation de diapositives et photographies. Le prix est de 2 300 FF.

EPSON 750

Quelques lecteurs nous ont fait part de leurs difficultés à trouver des cartouches de couleur noire pour leur imprimante préférée. En fait, il s'avère que le modèle «Black Ink Cartridge» pour les Epson Stylus 440 et 640, sous la référence S020187 est aussi prévu pour l'Epson 750. Rien sur la boîte ne donne cette indication et les revendeurs ne sont même pas au courant. A l'heure où vous lirez ces lignes, de nouveaux emballages devraient doucement commencer à apparaîre.

CONCEPT AMERICAIN

Recette :

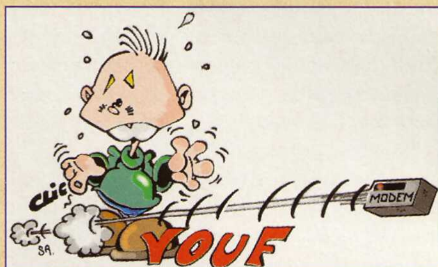
Un concurrent vous fait de l'ombre ou risque de vous supplanter ?

Achetez-le, digérez-le, de façon à ce qu'il n'en reste rien. Puis, laissez-le exangue.

Voilà ce qui arrive à la Sté française NOMAI, qui en son temps avait subi des procès de la part de SYQUEST.

IOMEGA après avoir intenté des procès sur les cartouches compatibles ZIP, JAZ de NOMAI, avait racheté la société hexagonale et... sabordé, puisque NOMAI était recentré sur les petits consommables comme les disquettes. Maintenant IOMEGA veut déposer une offre publique de retrait sur les actions NOMAI dont il détient 99% des parts. Qui rachètera un fabricant de disquettes ? Courage NOMAI.

ADSL



Déploiement au mois de novembre pour Wanadoo

L'ADSL arrive en France. La première formule, baptisée Netissimo, émane de l'opérateur France Télécom, via sa filiale Wanadoo. Il concernera les 6 premiers arrondissements de PARIS ainsi que quelques communes de la banlieue parisienne.

L'abonnement se décompose pour l'instant en deux offres de forfaits mensuels. L'un, sera facturé 265F ttc par mois pour 500kbits/s, le second, destiné aux professionnels, facturé à 844F TTC.

Il faudra rajouter 45F par mois pour la location du modem, ainsi que le prix d'abonnement auprès du fournisseur d'accès utilisant le socle ADSL de France Télécom.

Les allergiques à l'opérateur national, pourront donc se rabattre sur les offres des autres prestataires, comme Club-internet.

De source interne FT, il est dit que le débit de 500Kbits/s ne sera atteint qu'en crête. De plus, le début minimal assuré sera de 3,6Kbits/s !

Pour rappel, en RTC le débit minimal assuré est de 9,6Kbits/s.

L'ADSL, la connexion Internet du pauvre ?

LE GIF AU BUCHER

Tel est le cri de guerre des organisations hostiles à l'américain UNISYS, qui possède les droits de l'algorithme LZW, celui-ci ayant donné naissance au format GIF et variantes comme le TIFF, PDF et Postcript2.

En effet, UNISYS a décidé d'exiger une licence de 30 000 FF pour autoriser les sites web à utiliser les applications ou images utilisant le format GIF.

Pour sa défense, UNISYS affirme qu'elle ne taxera pas les images créées ou lues par un logiciel qui a acquis une licence auprès d'elle. Cette licence peut être payante ou gratuite. Tous les créateurs de logiciels gratuits sont invités à se mettre en règle auprès d'UNISYS pour bénéficier d'une autorisation.

Eric75

Le consortium pour la plate-forme Phoenix

Le 13 septembre 1999

Nous avons le plaisir d'annoncer l'acceptation des statuts provisoires du consortium pour la plate-forme Phoenix.

Les signataires pensent qu'il est temps de remettre notre destin à nouveau dans les mains de personnes qui comprennent ce qu'est réellement l'Amiga.

Vous pourrez noter que des membres de l'équipe originelle de Jay Miner ont rejoint nos rangs.

Contrairement à d'autres nouvelles entités, nous ne répondrons pas au pied levé aux questions des forums, des listes de discussion et des mails.

Nous n'érigerons pas non plus une façade marketing reflétant de faux espoirs ; notre mandat : des résultats et de l'honnêteté.

Le consortium pour la plate-forme Phoenix assumera la responsabilité de fournir aide et recommandations, en vue de la création de plates-formes de référence, à destination des utilisateurs d'Amiga qui veulent réactualiser leur machine. Nous voulons définir une voie de transition vers une nouvelle plate-forme.

Cette plate-forme sera, tant en matière d'espoir que de sensations, une nouvelle expérience Amiga, incorporant et dépassant les caractéristiques que l'on trouve actuellement sur tous les ordinateurs de bureau.

Il y a beaucoup à faire et nous venons juste de commencer.

Nous posterons plus d'informations lorsque nous aurons des faits à présenter.

Veuillez ne pas contacter les participants en mail par curiosité.

Veuillez respecter le souhait des participants cités ci-dessous.

Dès que des informations seront disponibles, elles seront postées dans les mailing-listes, groupes de discussion et à l'adresse internet suivante :

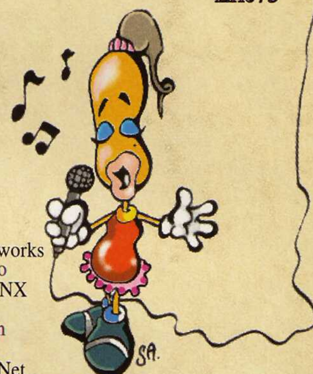
http://owlnet.net/phoenix/

qui sera bientôt mise sur pied.

Cette annonce est librement redistribuable.

Avec les remerciements du consortium pour la plate-forme Phoenix, à savoir actuellement :

Alan Crandall, JMS
Alan Swithenbank, Stanford Comp Systems Lab
Albert Bailey, Flying Mice
Andy Finkel, Met@box
Aron Digulla, AROS
Bart G Colbert, BG
Colbert Berardino, Baratta MetroWerks
Bill Bull, QNX
Bill McEwen, Amino
Bohdan Lechnowsky, REBOL
Bruce Ellsworth, AmiTrace/ACSVideo
Carl Sassenrath, REBOL
Christian Kemp, ANN
Clash Bowley, Flying Mice
Dan Dodge, QNX
Daryl Low, QNX Internship
Dave Cook, GuruMeditationError
Dave Haynie, Met@box,
dinglis, QNX
Don Cox, Don Cox Computer Productions
Drew S Tarmey,
IAT Manufacturing
Dr Greg Perry,
GPSoftware
greenboy, Phoenix
Eric Herget, Ki Networks
Fleecy Moss, Amino
Frank Friesacher, QNX
Fred Wright,
The Wright Solution
Gary Peake,
Team AMIGA/OwlNet
Geert Bevin, Thunderstorms/The Leaf
Giorgio Gomelsky, JMS
Glenn Davidson, Cloud Media
G'o'tz Ohnesorge
Ed MacKenty, MacKenty Software Services
Hal Greenlee, HardDrivers
Holger Kruse, Nordic Global
Igor Kovalenko, Motorola iDEN
Joanne Dow, Wizardess Designs
Joe Gulizia, SCOLA
Johan Rönnblom
John Shepard
Kevin Lowe, BrainDrops
Kevin Tiernan, Elfnet
Marc Albrecht, A.C.T.
Mario Charest, Zinformatic
Mario Saitti, Phoenix
Marko Seppänen, Visual Engineer
Martin McKenzie, CADTech
Matt Sealey, U of Leicester
Michael Battilana, Cloanto
Mick Tinker, Access
Odd H Sandvick
Olaf Barthel, logical line GmbH
Paul Lesurf, Blittersoft
Paul May, Phoenix
Paul Nolan, Paul Nolan Ltd
Ray Akey, HMetalsoft/ZenMetal
RJ Mical, Mical.org
Robert Krten, PARSE/Cisco
Ron Liechty, MetroWerks
Rudi Chiarito, Magrathea Development
Samuel A Falvo II, Dolphin
Shaun Sauve, QNX
Stephane Desrosiers
Stephen Jones, Siamese Systems
Steve Tomkins, QNX
Tobias Abt, Picasso 96
Vegard Berget,
Wolf Dietrich, phase 5





Cela bouge à la société Amiga, mais pas comme on l'espérait après avoir assisté aux conférences du World Of Amiga en juillet.

Cela a commencé le 31 juillet, avec Bill Mc EWEN, le sympathique correspondant de la communauté Amiga, que l'on croisait souvent dans les groupes de conférences, sur IRC, les salons, et qui s'efforcait de répondre et d'informer au mieux les utilisateurs.

Il a expliqué en ces mots son départ : «Je n'ai pas quitté Amiga, Amiga m'a quitté. J'ai reçu un appel de Von HOLLE, le 30 Août, disant que le 31 août était mon dernier jour» (sic). James Von HOLLE était Directeur des programmes logiciels et du groupe de production globale chez Gateway 2000. Il est passé depuis Vice président des ventes et du marketing à la société Amiga.

Rien ne laissait présager ce départ, puisqu'autour du 20 août, avec Jim COLLAS et d'autres responsables, Bill Mc Ewen était encore entrain de réfléchir à la mise en place de groupes de reflexion et de travail, à l'image de l'Amiga Advisory Council (AAC) qu'il avait crée et qui regroupait le gratin des développeurs et de toutes les personnes désireuses de s'investir dans l'Amiga.

Ensuite, la surprise est venue de la démission de Jim COLLAS.

Ancien adjoint de Ted WAITT (No 1 de GATEWAY), Jim COLLAS avait pris la direction de la société Amiga depuis le mois de février.

Il avait mis sur pied une campagne publicitaire pour la sortie du nouvel Amiga, posé les bases d'une nouvelle machine, s'attirant les foudres de la communauté en choisissant le noyau Linux à la place du noyau QNX, initialement choisi. Il avait pris contact avec les meilleurs designers pour concevoir les boitiers et voulait avant tout que la nouvelle machine soit compatible avec la gamme actuelle.

C'était peut être de trop pour GATEWAY.

Aucune raison concernant le départ de Jim COLLAS n'a été donnée par GATEWAY si ce n'est par une phrase de son remplaçant, Thomas J. SCHMIDT «Je voudrais être sûr que chacun d'entre vous sache que Jim Collas à choisi de quitter Amiga pour poursuivre d'autres intérêts et opportunités.»

En fait, Jim COLLAS n'est pas parti subitement parce qu'il a trouvé mieux à faire. Dans les hypothèses évoquées, retenons :

- Jim COLLAS, en révelant trop tot les partenaires de la société Amiga, (SUN, COREL, TRANSMETA, BROADCOM, ATI...) a mis en péril ces partenariats, mais surtout a donné des idées à la concurrence. Il est vrai que l'annonce de la puce devait être faite fin novembre, au COMDEX et les noms de plusieurs partenaires, annoncés en octobre et novembre. Curieusement, après les annonces du WOA, SUN a fait le forcing cet été en dépêches de presse de toutes sortes. Cela allait des SUN Objects (à rapprocher des Amiga Objects), de JINI, pièce maîtresse des «Information et Internet Appliances», d'une mystérieuse puce du nom de MAJC, aux fonctionnalités proches de la puce Amiga, qui devait elle aussi être révélée au COMDEX fin novembre etc... L'escalade a pris fin, curieusement après le départ de Jim COLLAS.

- Jim COLLAS, s'est aperçu que, contrairement à ce qui lui avait été promis, il ne pourrait pas prendre de décision concernant l'Amiga sans en référer et obtenir le feu vert de GATEWAY. Tout ce qu'il avait promis à la communauté Amiga au WOA ne pouvant se concrétiser et étant quelqu'un de très droit d'après ses proches, il a préféré partir.

- GATEWAY annonce à Jim COLLAS, que l'Amiga MCC ne verrait pas le jour et que seuls des plans concernant des set-top-boxes étaient prévus et seraient mis sur le marché par la maison mère. GATEWAY se concentrant sur les «Internet Appliances» et sur le logiciel, il était hors de question de se lancer sur le hardware si ce n'est à l'état conceptuel.

- Jim COLLAS a parlé de choses que GATEWAY n'a jamais eu l'intention de produire. Il s'est fait beauoup d'ennemis, quand il est allé à Amiga parler au sujet de boitiers (sic), tels ceux que GATEWAY avait l'intention de produire.
GATEWAY n'avait pas l'intention d'entrer en compétition avec une société qui lui appartenait. En plus, il lui a été reproché une dépense de $1M pour la conception, fabrication, par un designer du boitier de l'Amiga MCC.

Il y a peut-être un peu de tout cela, mais toujours est-il que le désaccord était profond, puisque Jim COLLAS n'a pas seulement quitté la société Amiga, mais a résolument tourné la page avec GATEWAY ; il est parti en vendant ses actions.

Cela lui a rapporté $11M, soit $8.3M après reversements des taxes. Nous avons pu noté depuis, que Jim COLLAS lisait la conférence COMP.SYS.AMIGA.MISC, a été vu (mais surtout identifié) sur IRC par l'un des responsables de l'AAC qui a ensuite discuté avec lui au téléphone.

Il est possible que nous revoyons Jim COLLAS dans un futur proche, ainsi que Bill Mc EWEN d'ailleurs.

Ce dernier fait partie maintenant du «Phoenix Platform Consortium» et plus particulièrement d'Amino.

Le regroupement Phoenix au sein duquel on peut noter des membres de l'équipe originale de Jay Miner, de QNX SSL, REBOL, des éditeurs de logiciels, hardware, ainsi que des investisseurs non cités, a pour vocation de continuer l'Amiga tel que les utilisateurs voudraient qu'il soit (voir par ailleurs).

Quant à Amino, crée par des ex Amiga Inc : Bill Mc Ewen et Fleecy Moss, ils ont annoncés plusieurs machines répondant au nom d'«AQUA» (pour Amiga QNX United Architecture) avec des spécifications proches de ce qui avait été dévoilé pour pour l'Amiga MCC. A suivre donc...

Depuis le départ de Jim COLLAS et Bill Mc EWEN, plusieurs pages du site web de la société Amiga ont disparu : Le Bulletin Board mis en place il y a quelques mois par Amiga afin de faciliter la communication entre la société et la communauté, tous les noms de l'équipe US d'Amiga, ainsi que des pages sur le futur OS.

Le deuxième fait marquant, est apparu plus tard, par le biais de la presse spécialisée : La société Amiga ne produira pas d'Amiga MCC.

Cela a été confirmé ensuite par Thomas J. SCHMIDT dans une annonce et une lettre à destination de la communauté Amiga (en fait écrite par GATEWAY)

Ce qu'il faut retenir des dernières annonces :

- L'Amiga Operating Environnement, le noyau Linux sont toujours en développement. D'autres travaux sont en cours sur d'autres systèmes d'exploitation qui supportent Java.

- Après les déclarations de COLLAS en juillet, tous les plans des produits ont été revus :

- La fourniture d'un Amiga MCC était «irréaliste» (sic).

- Est à l'écoute et à la recherche de partenaires pour développer l'Amiga MCC plutot que «d'entrer en compétition avec eux» (licenses pour le design, les

spécifications). Le «Phoenix Platform Consortium» est connu de la société Amiga qui suit ces discussions.

- Les ressources de la Sté Amiga restent concentrées sur la définition des standards logiciels pour la prochaine génération des «Internet Appliances»

Bref, pour résumer, il ne faut pas s'attendre à un nouvel ordinateur de la part de la société Amiga. La solution viendra d'ailleurs.

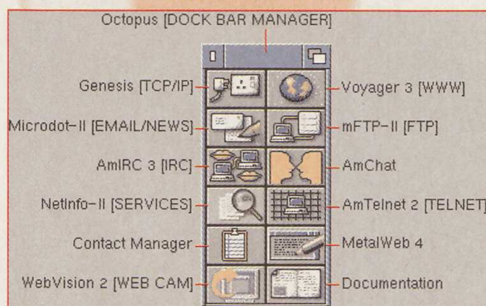
PROGRAMMES

WB 3.5

D'après Olaf BARTHEL, le master disk du 3.5 est parti à la duplication la première semaine d'octobre. Les premiers packages seront délivrés 2 à 3 semaines plus tard Une version française est prévue. (*ndr : La distribution devrait être effective depuis le 18/10; la version française est réalisée par les membres du groupes A.T.O.)*
Prix : DM 99.50
Kit ROM 3.1 + WB 3.5 : DM 145
Le WB 3.5 sera bien sûr disponible chez les revendeurs français.
Pour les développeurs, le NDK 3.5 ne sera pas livré avec le CD, mais fera partie du prochain CD développeur du StormC.

ACTIVE TECHNOLOGIES

NETCONNECT 3



Il s'agit d'une compilation regroupant tous les outils nécessaires pour profiter au mieux de l'accès à l'Internet.
Le CD ROM comporte pas moins de 12 programmes, incluant la barre d'outils Octopus. Chaque application comporte une clé spécifique, ce qui fait que vous ne pouvez utiliser les applications avec une autre couche TCP comme Miami.
Configuration minimale requise : un modem 14.400, WB 3.x, 12 Mo d'espace libre sur le disque dur, 3 Mo de mémoire, un processeur 68020, ECS.
Disponiblité au 29 septembre.

STFax V4

Plus qu'un programme d'envoi et de reception de Fax, StFax peut faire office de répondeur vocal (120 messages différents), mini-BBS, serveur de communications. La distinction entre un appel voix ou données est automatique. Bien sûr, pour la partie fax, fonction première de ce programme, les fonctionalités sont celles d'un appareil à usage professionnel.
L'application peut être configurée pour plusieurs utilisateurs et l'envoi de messages SMS *(ndr : Messages à destination de téléphones portables)* est prévue.
En attendant la version 4 Démo, la version 3.7 toujours Démo, est encore disponible.

Disponibilité : 29 septembre
La mise à jour concurrentielle est possible pour environ 300FF

Il existe une possibilité de prix groupé pour ces deux logiciels d'Active Tech. Se renseigner auprès de son revendeur.

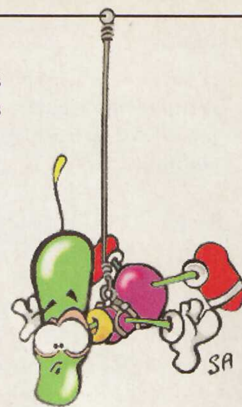
VAPOR

mFTP II est le remplaçant de AmFTP. Il s'agit d'un client FTP, protocole de transferts de fichiers d'un ordinateur à un autre. Idéal pour la mise à jour de sites Web, la récupération de fichiers sur plusieurs sites FTP, bref c'est l'outil indispensable de tout internaute.
Prix : Environ 200FF

AmIRC 3.2, dont l'auteur Oliver Wagner nous fait bénéficier d'une nouvelle mouture, s'est vu ajouter quelques nouvelles fontionnalités.
Il s'agit du programme indispensable pour discuter en direct sur le net, au sein d'une communauté, par exemple sur les canaux **#artbas**, nouvelle référence pour l'Amiga et bien sur **#AmigaFR**.
Prix : Environ 200 FF, mise-à-jour possible.

Voyager 3, en concurrence avec *IBROWSE* 2.1 sur le marché des navigateurs Internet, poursuit son bonhomme de chemin avec des mises-à-jour régulières. Bien qu'il ne s'agisse que d'une version Beta (tout comme *IBROWSE*) le programme est exploitable.
Prix : Environ 250 FF La mise-à-jour est là aussi possible.

CMAnager V1.6, sert aussi bien de carnet d'adresses classique, que de carnet pour stocker, de façon presque transparente avec d'autres programmes, des adresses Web, sites FTP, canaux IRC,...
L'impression est possible, bien sûr.
Prix : 100 FF environ



Pour information les autres versions des programmes VAPOR :
Microdot II v1.3
Microdot I v1.17b5
NetInfo v2.2
AmTelnet v2.0
AmTalk v2.0
AmTalk 2.0
Genesis v1.0.4
ScalOS v1.2a
AmigaNCP v2.3
X-Arc v1.3.
Tout ces programmes sont encore suivis et bénéficient de mises à jour régulières.

En France vous pouvez vous enregistrer auprès de ***Pascal RULLIER***
E-Mail :
reg-fr@vapor.com
Http://www.bugss.org/
http://vapor.com

HISOFT

IBROWSE V2.1 est disponible à la vente. Les mises-à-jour, comme pour Voyager3 se suivent au gré des semaines. La plus importante innovation introduite également par son concurrent, est l'accès au javascript, de plus en plus présent sur les pages Web.

NORDIC GLOBAL

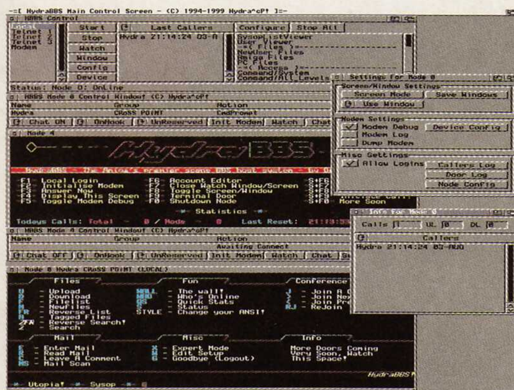
Miami Deluxe passe à la Beta 0.9k.
DM $60 ou $30 pour les utilisateurs enregistrés de la version 3.0
http://www.nordicglobal.com/

Concernant Miami et l'OS 3.5 :

Holger Kruse avait décidé de créer une version normale de Miami 3.3 et une version OEM. Cette dernière version devait être identique à la version normale v3.3, hormis le fait qu'elle n'aurait fonctionné qu'avec le WB 3.5 (sans l'interface MUI/GadTools) et n'aurait pas eu de restriction sur le temps d'utilisation.
Sur les autres points, elle devait avoir les mêmes limitations que la version démo (pas de SSL, etc...) et n'aurait pas permis l'enregistrement automatique à la version normale et aux promotions.
Le problème est venu du planning de sortie du WB3.5 qui n'a vraiment été défini qu'en juillet/août. Résultat, la version 3.3 OEM n'étant pas complètement terminée, pas testée, ne sera normalement pas incluse dans les premières séries du WB 3.5.
La bonne nouvelle, c'est qu'il a été possible d'inclure la version actuelle (3.2) qui bénéficie de la nouvelle GUI GadTools. Cette version est stable et son efficacité reconnue, mais la limitation de temps de connection fait son retour...
Holger Kruse continue le développement de

la version 3.3, mais la priorité reste Miami Deluxe, ainsi que sa vie de famille. Il précise néanmoins que la version 3.3 sera gratuite, pour les détenteurs du WB 3.5.

HYDRABBS V.1.12



Vous aviez toujours rêvé de monter un serveur BBS ? voici l'une des solutions : HydraBBS D'après les auteurs, ce programme remplace et a pris le meilleur de ses concurrents : AmiExpress, DayDream, Sigma, Tempest, Fame, etc…

Malheureusement, l'importation / exportation de messages d'origine FIDONET n'est pas implémentée. L'auteur déclare cependant, que son écriture en est facile. La réception de mails d'origine Internet est prévue pour une version ultérieure.

Une version PPC est prévue, mais un simple 68030/25Mhz suffit à le mettre en oeuvre. L'interface est sous GadTools, une version MUI est en cours.
Prix : environ 250FF

MICROCODE SOLUTION

FUSION PPC a été promis dans 60 jours à compter du 20 Septembre. Donc la sortie est prévue le 20 novembre… Ah? Cela fait 62 jours… Une version PC sortira en même temps que la version Amiga
Prix : $199.95
Le pré-paiement est de $149.95
Une solution un peu chère, mais avoir la possibilité pour ceux qui en ont le besoin, de détenir un Mac sous G4 à xxx Mhz est une alternative intéressante, sans compter l'éventuelle utilisation d'autres systèmes, via l'émulation Mac.

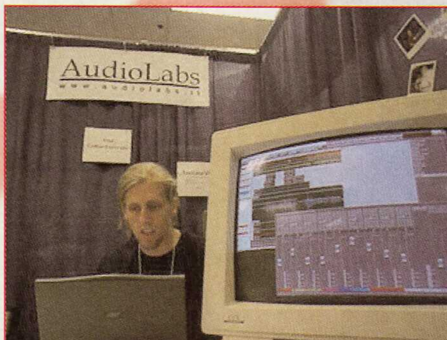
MAKE CD

La version V3.2b update 1 est disponible ainsi que la version 1.2 de FlashRom pour les lecteurs Plextor et Yamaha. Pour MakeCD, cette nouvelle mouture apporte la reconnaissance de nouveaux modèles de graveurs pour les marques : Teac, Panasonic, Philips, Plextor, Ricoh, Sony, Yamaha, NEC, Toshiba, ainsi que la correction de divers bugs. A noter qu'il est possible d'utiliser MakeCD sous UAE.
Prix : DM 115 pour la version TAO
DM 300 pour la version DAO/TAO

PAGESTREAM 4.0

La version 4 de ce programme de PAO est disponible.

AUDIO-LAB



Cette société méconnue en Europe est spécialisée dans le développement de programmes audios pour l'Amiga. La société existe depuis 1997 et les programmes sont écrits pour processeur 68k et PPC (en cours).

Une démonstration à eu lieu à l'Amiwest Show cet été. Sur la photo on peut distinguer Floyd Diebel, directeur du laboratoire du centre de recherche des media expérimentaux à Sacramento.
Leur programme de traitement du son, «ProStation Audio» est plus destiné aux professionnels qu'aux utilisateurs ayant des besoins ponctuels.
ProStation Audio v2.OO
Prix $395 Mise à jour à partir de AudioLab16 : $245
http://usa.audiolabs.it/prostation/index.html
demo@audiolabs.it (concernant la démo)
orders@audiolabs.it
info@audiolabs.it

PHOTOGENICS V.4.2



Pour les graphistes, c'est l'un des programmes incontournables. Paul NOLAN a complètement réecrit Photogenics depuis qu'il s'est fait avoir par son précèdent éditeur.

Le media cache a été amélioré et les outils de traitement :
Gamma, Sharpen, UnsharpMask, BizarrePixelize, Randomize et Channel Randomize. Blur, Convolve et RadialBlur ont été réecrits pour être encore plus rapides.
Par ex : le «blur» en 500x500 pixels sur un écran en 800x600 ne prend plus que 3 sec avec un 060. Vu le nombre d'outils, Paul NOLAN a rajouté les «Tools Tips» qui donnent une petite explication pour chacun d'entre eux. Beaucoup d'améliorations donc, que nous détaillerons dans un prochain test.

Prix : $99.99
Mise à jour à partir de Photogenics v1.x ou v2 : $75

IMAGE FX 4

Image FX est désormais disponible avec un module animation. Combinant le dessin, conversion d'images, traitement, effets spéciaux, ImageFX est l'un des leaders dans le domaine graphique.
La distribution s'effectue désormais sur CD-ROM pour un prix de $349.95. Les mises-à-jour sont possibles pour $149.95, à partir de la version 2 et $79.95 à partir de la version 3.
http://www.novadesign.com/
Nova Design, Inc. 1910 Byrd Ave.,
Suite 204 Richmond, VA 23230 USA
Fax: (804) 282-3768

FxPAINT

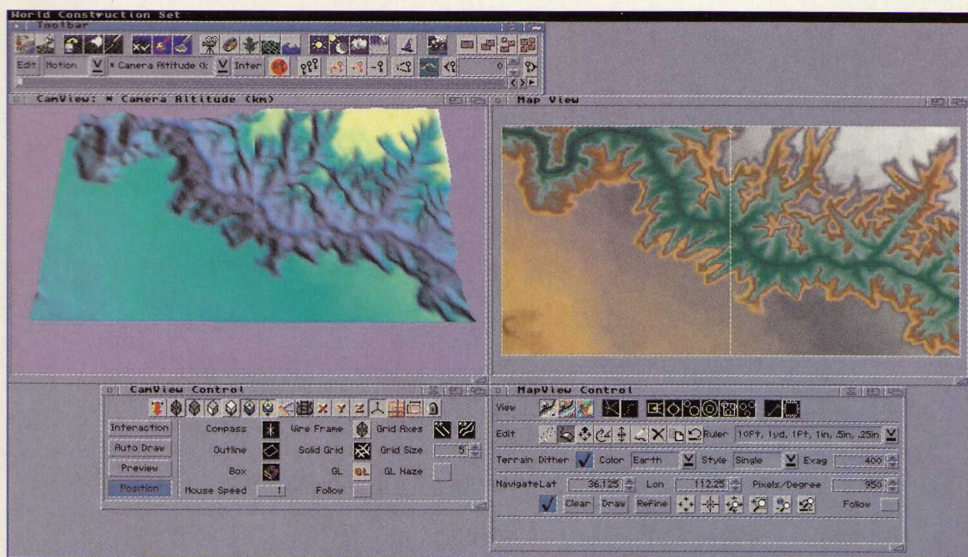


Nouveau venu dans le domaine du traitement d'images, support des scanners (via ScanQuix) VLAB, …, création d'images, fractales, flammes, …, support PPC, 24Bit Alpha-Channel, modules sous formes de Plug-in, effets spéciaux (en temps réel), outils de dessins, album, support Arexx et impression via turboPrint, le printer device ou les nouvelles API du WB 3.5. Bref, un sérieux concurrent.

Présentation à COLOGNE
Prix : $90
Prix en pré-release : $66

WORLD CONSTRUCTION SET

La version 4.5 est en développement. En attendant, les utilisateurs de la version 2.04 peuvent télécharger la version 2.5 du



nouveau moteur de rendu. La disponibilité de la version 4.5 est prévue avant la fin de cette année.
http://www.3DNature.com
Tél: 303/659-4028
FAX: 303/425-1364
Email: WCSinfo@3DNature.com

PROGRAMMES de 3D :

IMAGINE V6

La société AD Tech. veut rassurer les utilisateurs. «Imagine est toujours en développement».
Prix : $200
Mise-à-jour de la v5 à la v6 : $100

Début Septembre la question : «Est-ce qu'IMAGINE PPC fonctionnera sur les nouvelles cartes G4 de Phase V ?» a été posée à CAD Tech. :

-Si WarpUP fonctionne sur la carte G4, alors IMAGINE PPC fonctionnera.

Réponse de Haage&Partner : Si nous disposons d'une carte G4 prototype, WarpUP sera porté sur les nouvelles cartes.

Réponse de PhaseV : Il n'y a aucune raison qu'IMAGINE PPC ne fonctionne pas sur les cartes G4, si Haage&Partner portent WarpUP.

Le monde est simple n'est-ce pas ? Remarquons que ces questions et réponses apportées au sujet d'IMAGINE, sont également valables pour tous les autres programmes PPC.

http://www.cadtech.demon.co.uk/
E-Mail : sales@cadtech.demon.co.uk

TORNADO 3D



Il existe une version nommée «MAGE» pour les utilisateurs de PC. Une version PPC est annoncée pour l'Amiga.

En attendant, la version 3 de TORNADO pointera bientôt son nez et la version v2.1 est disponible à la vente, pour le prix de $515.
Des réductions de 30% sont possibles pour les étudiants et détenteurs d'autres programmes de 3D. Il existe une version SE, nettement moins cher.

Ce programme est distribué en France par Software Paradise, A.P.S., Atéo Concepts. Il existe une version démo (v1.15)
http://www.eyelight-it.com
http://www.tornado3d.com/
Fax: +39-06-51965488
e-mail: info@tornado3d.com

REALSOFT

Cherche un partenaire Amiga pour développer une version PPC de REAL 3D.

A noter que la nouvelle version de REAL 3D, nommée REALSOFT4D est actuellement en version de test et ne sera disponible que pour x86, DecAlpha, SGI et Linux. Pas de version Amiga ou Mac prévue, mais un port pour BeOS est en cours.
http://www.realsoft.fi/version4/index.htm
E-mail (pour un portage) : info@realsoft.fi

GoldED Studio V6.21

Présenté comme l'éditeur ultime, il ravira aussi bien les petits et les grands, heu... les utilisateurs et les programmeurs... Délivré sous forme de CD avec tout un environnement, il s'agit bien d'une véritable trousse à outils pour les programmeurs ou concepteurs de pages Web.
Prix : DM 99.90

AHI PPC

Disponible, mais pas encore tout à fait au point suivant les configurations. L'auteur préconise pour les utilisateurs novices ayant des problèmes avec cette version, de faire une sauvegarde du ahi.device version 68k et de supprimer le fichier ahi.elf situé dans le répertoire DEVS: Cette version ne fontionne pas avec la ppc.library (et ne fonctionnera probablement jamais)

AMINET

La version 33 datée d'octobre contient pas moins de 1Go (compressés) de programmes divers, musiques, sons, graphismes,... Ce CD est délivré avec une version complète du jeu Marblelous II.

Les OS Amiga

Après les récentes déclarations de GATEWAY/AMIGA, certains OS s'annonçant comme compatibles Amiga, ont refait surface.

AROS : Le but est de créer un OS compatible avec AmigaOS 3.1 et portable sur autant de processeurs que possible (Intel X86, PPC, HPPA, Sparc, Alpha et d'autres).
Le gros problème sera d'obtenir une licence de la société Amiga.
Http://www.aros.org/

ScreenOS : Encore un projet. Pour l'instant, à part des grabs d'écrans, aucune version de démonstration n'a été présentée. L'OS requiert un 68k ou PPC, WarpUp, une carte graphique et 20 Mb de disque dur. Il ne fonctionnera que sur Amiga et il sera possible de faire fonctionner AmigaOS et Screens en même temps.
http://www.mematex.se/amiga/screens/

TITAN COMPUTER annonce l'arrivée d'un système d'exploitation, nommé **PowerOS**. Il pourra être lancé à partir du WB 3.1. Aucun détail n'a été donné, mais la présentation sera effectuée au salon de COLOGNE au mois de Novembre. Rappelons que Titan Computer avait dû renoncer à ces cartes PPC, suite à l'annonce du MCC au WOA.
http://www.poweros.de

Autres produits annoncés, mais pour COLOGNE.

«CandyFactory 1.3», «EvilsDoomSE» (jeu), «ReproStudio» annoncé comme un nouveau programme de PAO pour utilisateurs exigeants sur 68k et PPC.

FANTAISIE SOFTWARE

Un nouveau langage «**Pure Basic**», écrit par Frédéric LABOUREUR, a fait son apparition. Il est l'auteur de New commande Set, qui remplace de nombreuses bibliothèques du BLITZ.
«**Pure BASIC**» a été écrit pour être aussi portable que possible. D'après l'auteur, si vous connaissez le Blitz Basic ou l'Amos, vous n'aurez aucune difficulté pour apprendre ce langage. Bien sûr, une version PPC est en cours.
Vous pouvez commander une version avec boîte et manuel auprès de :
LABOUREUR Frédéric
10, rue de Lausanne
67640 FEGERSHEIM
FRANCE
Http://fantaisi.citeweb.net
E-Mail: alphasnd@sdv.fr

HARDWARE

ESCENA le retour. Après presque un an de silence, la société ESCENA travaille dur pour présenter une carte G3/G4 au salon Amiga de COLOGNE, mi-novembre.
Le prix annoncé en mars 1999 était de DM 748. C'est la société DCE qui fabriquera la carte.

MET@BOX

AmiJOe 1200, qui est une solution à base de G3/G4 est toujours prévue pour la fin de l'année. Pour l'instant, la carte n'est disponible qu'en version Mac.

PHASE V

Mauvaise nouvelle : Les carte G3 sont abandonnées.
Bonne nouvelle : Elles seront remplacées pour le même prix par des processeurs G4 :-)

Toutes les personnes ayant commandé une carte G3 à 400Mhz recevront donc une carte G4 à 400Mhz.

En effet, ce n'est rien moins que le processeur powerPC G4 (XPC7400) qui équipera les nouvelles Blizzard et Cyberstorm.

Pour les amateurs de chiffres : Le XPC7400 fournit une puissance de 1 Gigaflops en virgule flottante et une exécution maximale de 4 GiGaflops (valeurs basées sur les caractéristiques du constructeur pour une version à 400 Mhz).

Une carte avec deux G4 est prévue pour le début de l'an 2000.

Sur les cartes, on trouve :
- Deux emplacements pour des mémoires SDRAM à 100Mhz jusqu'à 1 Gigaoctects.
- 2 connecteurs miniPCI et 1 emplacement PCI
- 2 canaux indépendants USB, 12 Mbit avec une sortie pour une connection externe.
- Une Rom flash de 512 ko pour le logiciel système et le menu de boot.

Dans la Rom flash on trouvera les noyaux QNX et Linux PPC «built in».
Bien sûr, AmigaOS est aussi présenté dans les choix de boot. A priori, l'émulateur 680x0 sera inclus dans cette Rom.

Les cartes seront livrées avec QNX et une émulation 68000, dont la vitesse de traitement serait de 2 à 4 fois plus rapide qu'un 68060 suivant les applications. La compatibilité est assurée pour les programmes existants PPC.

Pour les cartes G4, des modules U2W SCSI ($160), Ultra SCSI ($90) Ultra-DMA ($90) et un controleur IEEE-1394 ($110), avec 2 ports à 400Mbps sont prévus sous réserve d'au moins 250 commandes pour chacun des modules.

D'après PhaseV, Linux PPC fonctionnera sur les nouvelles Blizzard/Cyberstorm.

Les nouvelles cartes CyberVisionNG seront disponibles en même temps que les cartes G4. Concernant le pilote CyberGFX, il fonctionnera en émulation sous 68k.
Un pilote QNX sera bien sûr disponible.
Pas de nom annoncé pour la puce (Voodoo suggéré, mais PhaseV lorgne sur d'autres modèles). Le support DVD est prévu (par la puce ?)
Prix : $190 avec 32 Mo de mémoire, 128Bit, 3D, port mini-PCI.

Concernant la puissance électrique des A1200, les nouvelles Blizzard G4 seront moins gourmandes que les Blizzard603e. Attention, la cybervisionNG est un modèle spécifique aux nouvelles cartes G4. Les cartes seront garanties 2 ans.

Date de sortie initialement prévue : 15 octobre.
Cependant, les puces sont sorties en retard, QNX ne sera livré que quelques semaines plus tard. La disponiblité a donc été fixée : autour du 10 Novembre.

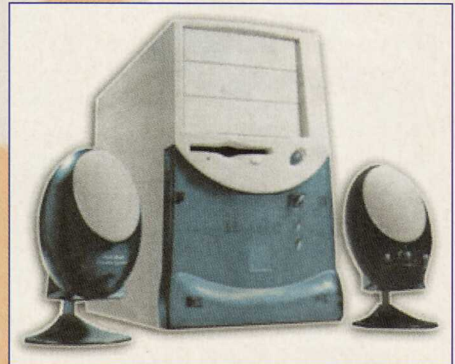
Prix :
Blizzard G4 (pour A1200 en tour) :
G4 à 350 Mhz : $699
G4 à 400 Mhz : $879

Cyberstorm G4 pour A3000 (T)/A4000 (T) :
G4 à 400Mhz : $879

A noter, que les prix, malgré tout élevés, sont TRES doux par rapport aux même modèles sur Mac et ce, même comparés à d'autres constructeurs.

PHASE 5 a un projet de carte mère basée sur les plans et documentation qu'IBM a rendu public. On en reparlera quand on verra un morceau d'Epoxy apparaître.

BLITTERSOFT



La carte BOXER attendue depuis presque 1 an et demi, sera en production fin octobre et des machines seront en vente à COLOGNE. Il sera possible d'acheter plus tard les carte-mères seules.

Deux modèles ont été annoncés :

BOXER-4 : Prix £680.81
BOXER-6 : Prix £765.92

La première machine est équipée avec un 68040 et la BOXER_6 avec un 68060 qu'il sera possible de monter à 75Mhz. Il y aura un choix de couleurs pour le boîtier.
Les deux machines seront livrées avec 64Mo (DIMM Ram), un disque dur de 6,4 Go, un clavier PS/2, une souris, des haut-parleurs externes, le Kickstart 3.1 et le WB 3.5.

Une carte Zorro III sera proposée en option (disponible en même temps que les machines)

Rappellons les nouvelles caractéristiques des Boxer :

- 100% Amiga compatible.
- Carte mère au format ATX basée sur la technologie Amiga (mais plus rapide). Il sera donc possible de l'insérer dans n'importe quel tower PC à ce format
- Une puce intégrant «les custom chips» avec des registres entièrement compatible AGA. (Sur la génération de carte précédente, l'accélération atteignait 30%)
- Pas de limite pour la chip RAM
- Bi-Support IDE, incluant l'UltraDMA
- Rom flash de 2Mo 32Bit, pour le kickstart et les modules résidants.
- Processeur 68040 ou 68060 de 25 à

75Mhz.
- Lecteur de disquettes HD, en tant que DF0: compatible même avec les disquettes aux formats spécifiques (jeux, démos,...)
- Connecteur d'entrée pour un lecteur CD-ROM
- Horloge temps réel
- 4 slots PCI actifs.
- Slot vidéo Amiga
- Connecteur d'extension pour 2 slots Zorro III
- 1 Connecteur 64Bit pour une carte d'expansion Power PC

Des cartes PowerPC G3/G4 sont prévues (on ne connait pas encore le nom du fabricant)

On ne sait encore comment se comportera la machine, mais c'est sans aucun doute la meilleure solution de mise-à-jour pour la gamme actuelle.
Au vu des caractéristiques, on comprend que Petro T. ai tout fait pour mettre des batons dans les roues de Mick T. concepteur de cette carte, sûrement afin de pouvoir écouler ses stocks d'Amiga 1200 et 4000.

SALONS, VIE DES ASSOCIATIONS, DIVERS

Du 12 au 14 Novembre, le Home Electronics World'99 se déroulera à COLOGNE (KÖLN) en ALLEMAGNE. Le rendez-vous de tous les passionnés.

LE BBS RAMSES n'est plus.

Le plus grand BBS AMIGA de FRANCE a fermé ses portes. Initialement créé par Eric DELORD, repris par Philippe BRAND, le BBS avait été provisoirement hébergé chez Pierre DELISLE en attente d'une solution d'installation finale.

Malheureusement, personne n'a pu se présenter pour une reprise.

Une solution est actuellement à l'étude. Nous vous tiendrons au courant.

En attendant, les membres peuvent se retrouver à :
http://www.egroups.com/list/ramsesbbs/
ou envoyer un message de souscription à :
ramsesbbs-subscribe@egroups.com

Pour rappel, utiliser un BBS est une solution plus économique qu'Internet pour les dévoreurs de groupes de discussions, grâce à la lecture Off-line.

De plus, vous n'êtes pas limité à la lecture des groupes USENET, mais vous avez accès aussi à FIDONET, FRANCO-MEDIA et les nombreuses mailing-lists se rapportant aussi bien à l'Amiga qu'à vos autres centres d'intérêts. un groupe de discussion comme Amiga.032 (en français) sur FIDONET est nettement plus informatif que FR.COMP.SYS.AMIGA et avec beaucoup moins de hors-sujets.

Un BBS, c'est aussi un lieu d'échanges et de rencontres (je n'ai pas dit échangistes :-) qui se concrétisaient, pour RAMSES par des repas entre les membres, se finissant à des heures indues et sur un sujet commun : l'Amiga.

Bref, RAMSES est une grosse perte pour la communauté Amiga française et nous espérons tous rapidement son retour.

DPIXELS

Pour la prochaine édition de DPIXELS, Christian Dezert recherche des images et animations sur le thème de l'an 2000 ou représentant le nombre 2000.

Toute contribution à l'un des 19 autres thèmes du CD est toujours la bienvenue.
E-mail : chridez@club-internet.fr

*Thème de DP001 = Le globe terrestre.
*Thème de DP002 = Fonds/textures pour SCALA et mappings 3D.
*Thème de DP003 = Mires de règlage TV + utilitaires.
*Thème de DP004 = Compil d'utilitaires graphiques.
*Thème de DP005 = Utilitaires Imagine + objets 3D inédits.
*Thème de DP006 = Guide interactif sur le mouvement techno.
*Thème de DP007 = 10 ans d'Amiga.
*Thème de DP008 = Docs au format amigaguide + utilitaires.
*Thème de DP009 = WorkbenchPower.
*Thème de DP010 = Front Anti-PC.
*Thème de DP011 = Amiga1000 hints&hacks.
*Thème de DP012 = Robots.
*Thème de DP013 = Emulation.
*Thème de DP014 = Décomptes.
*Thème de DP015 = Internet.
*Thème de DP016 = Educatifs.
*Thème de DP017 = PPC.
*Thème de DP018 = Cyber.
*Thème de DP019 = Lightwave.
*Thème de DP020 = An 2000.

BOUFFES AMIGA



Le saviez-vous ?

Pratiquement tous les mois, des rencontres se déroulent à PARIS et maintenant à LYON, regroupant les utilisateurs d'Amiga et curieux de notre machine.

Le but n'est pas de se goinfrer (quoique...) mais de partager une même passion autour d'un repas.

Vous trouverez sur le CD les plans de ces lieux de rassemblement.



Contact sur Paris: dfalm@dial.oleane.com
Contact sur LYON : clmontagnat@magic.fr

Si vous désirez faire connaître des projets identiques, party etc...
N'hésitez pas à nous écrire.

A CONFIRMER

D'après une source digne de foi :

SUN, DELL et IBM ont fait des offres de rachat pour la société Amiga pour respectivement $10.5, $12.5 et $15M.

Il s'agit d'offres et non pas d'enchères suite à une déclaration de vente de la part de GATEWAY.

Néanmoins, il est curieux que ces offres d'achat surviennent maintenant et toutes ensemble.

SUN et IBM ont des projets communs à GATEWAY dans le domaine des «internet appliances» ainsi que DELL.

D'après une autre source, chez Amiga, GATEWAY avait acheté la société Amiga, tout simplement parce que DELL son ennemi en affaires, avait la même idée.

Lors du rachat, GATEWAY ne savait pas en fait ce qu'ils avaient acheté et ne savaient pas ce qu'ils devaient faire de la société...

Les idées sont venues plus tard...

Eric75





Une analyse de la situation de l'AMIGA.

D'une "certaine" source au sein d'Amiga, il a été dit que, actuellement, l'Amiga MCC n'existait pas, si ce n'est à l'état "conceptuel" (sic) et que GATEWAY ne voyait pas l'intérêt de sortir un nouvel Amiga pour une poignée de nostalgiques estimés à 100 000 utilisateurs de par le monde.

GATEWAY oublie que l'Amiga MCC aurait permis de faire fonctionner autre chose que de l'OS Amiga, que LINUX fédère de plus en plus d'utilisateurs, constructeurs et éditeurs mécontents de la domination WINTEL, du système actuel, et qu'ils sont tous à la recherche d'une troisième voie.

Un Linux à la sauce Amiga aurait permis de rallier beaucoup de monde, étant donné que sous sa forme actuelle, Linux n'est pas encore mûr pour le marché de masse.

Malheureusement, au vu de la nouvelle donne et bien que des compagnies puissent être intéressées pour sortir un nouvel Amiga, celui-ci ne pourra pas bénéficier de la puissance marketing de GATEWAY à sa sortie et risque donc encore une fois d'être marginalisé, voir de rester inconnu du grand public...

Il serait donc préférable, pour un temps, d'oublier GATEWAY/AMIGA.

De toutes les façons, depuis ces dernières années, nous avons été assez échaudés par des déclarations de toutes sortes, des revirements, etc..., quand ce n'est pas par moult ventes et rachats.

L'essentiel est de s'attacher à ce qui existe et d'avoir toujours autant de plaisir à allumer sa machine.

Est-ce que GATEWAY/AMIGA a (avait) les moyens de ses prétentions ?

Si l'on attend plus qu'un nouvel ordinateur, un nouveau concept, ce qu'avait déclaré Jim COLLAS : "Il faut s'attendre à quelque chose de révolutionnaire ", sera de mise dans quelques temps si GATEWAY ne se fait pas bouffer par la concurrence, nombreuse sur le terrain des "Information Appliances".

Pour l'instant, 18 brevets ont été déposés sous le nom Amiga, depuis le 9 juillet. Il sont tous à destination de la TV digitale et interactive.

L'homme derrière ces brevets est Ted Wugofski, ingénieur en chef à OVER MOON PRODUCTION, une société subsidiaire de GATEWAY.

Ted Wugofski est aussi membre du ATSC (Advanced Television Systems Commitee) un groupe spécialisé dans le développement de logiciels standards pour la TV digitale broadcast.

Il est donc clair que GATEWAY, depuis le PC-TV, n'a toujours eu comme objectif que de faire un AMIGA-TV qui n'aurait d'Amiga que le nom.

Quant aux brevets, déposés sous la forme US, c'est à dire sous forme d'idées, ils sont trop génériques pour intéresser beaucoup de monde.

SONY, MICROSOFT, PHILIPS et bien d'autres, ont déjà déposés des brevets similaires.

En étant cynique, on pourrait dire que la création de la société Amiga et les annonces faites à la communauté n'ont été là que pour obtenir des idées nouvelles, innovantes, des programmeurs à bon compte, une base d'utilisateurs nécessaire pour rallier les éditeurs et les partenaires.

Maintenant que tout cela est presque ficelé, il est temps de se débarrasser de cette bande de râleurs, qu'il est impossible de maîtriser.

A la décharge de GATEWAY/Amiga, il a toujours été dit, depuis le début, que la société Amiga était une société de software, d'où le départ l'année dernière de Joe TORRE, ingénieur Hardware.

Amiga Allemagne n'est là que pour liquider les stocks de machines Amiga et Petro fait curieusement obstacle à toute initiative extérieure qui aurait permis l'arrivée de machines plus au goût du jour, comme la BOXER de Mick T., etc..., sans compter le manque de soutien évident aux sociétés et aux développeurs hardware et software.
Son rôle n'est pas clair...

Peut-être subit-il cette situation ?

En attendant, GATEWAY, pour $31M, vient de s'offrir 23% de VITECH, fabricant,
revendeur de PC et réseaux au BRESIL.

Dans les 2 ans à venir, GATEWAY a l'intention d'y investir $110M de plus.

On comprend qu'il ne reste plus rien pour l'Amiga... De plus, de sombres coupes sont prévues dans le support technique et client.

Peut-être vont-ils suivre la voie de DELL dans ce domaine, déléguant à un prestataire extérieur les services...
En l'occurence, IBM.

Ted WAITT, il y a quelques années, préconisait la fin de la plupart des fabricants de PC, du fait que celui-ci n'était pas assez rentable et qu'il ne resterait plus que 3 ou 4
fabricants majeurs.

Il concluait qu'il était temps de se diriger vers autre chose. Problème : GATEWAY a dépassé COMPAQ sur le territoire américain pour les ventes de PC et bien que dépassé par ce dernier en terme de ventes internationales ainsi que par HP et DELL, il est maintenant dans le quatuor de tête.

Alors Ted, maintenant que l'on se retrouve parmi les fabricants/assembleurs majeurs, on devient frileux pour se diriger pleinement vers autre chose ?

EG.

Computer Graphics
Version Démo : le CD de 12 MO
35 F seulement!

SIMM EDO
NEUVE, HAUTE QUALITÉ EN ÉTUIT D'ORIGINE*

32 bits 60 ns

8 MO	200 F
16 MO	400 F

*Des Barettes SIMM EDO 60 ns à d'autres capacités ou à bas prix sont également disponibles.

Stock limité

Partageur d'imprimante (240 F)	180 F
Meuble cd (x216) (340 F)	240 F
Antifoudre (x4 prises) (360 F)	319 F
Devpac or PageStream Manual	100 F
PPaint, DPaint ou ProTitle	160 F
ProWrite ou Excellence	180 F
Devpac II	140 F
Painter 3D	140 F
Light ROM 3	220 F
Amiga Tool 1 ou 3	180 F
Multimedia Toolkit	180 F

Occasion

Carte Graphique (1890 F)	890 F
Bus IDE Zorro (1990 F)	990 F
Panasonic KXP5400 (7500 F)	1290 F
Moniteur 17 pouces (6430 F)	1290 F

D'autres occasions sont disponibles selon les arrivages.

LA TOUR S.D.L.I. AS1200

1390 F
Prête à l'emploi

La tour S.D.L.I. AS1200
Imaginez la tour idéale.

- ❑ Tour métallique robuste et solide.
- ❑ Portillon de protection en facade avant.
- ❑ Esthétisme professionnel Amiga.
- ❑ Alimentation incluse de 230 W.
- ❑ Connectique propre et élégante.
- ❑ Montage facilité des cartes A1200.
- ❑ Clavier PC inclu [1] ou Amiga en option [2].
- ❑ Compatibilité Carte Bus Zorros et Atéo.
- ❑ Insertion rapide des cartes graphiques et sonores.
- ❑ Insertion rapide des cartes accélératrices et PPC.

[1] *C'est un clavier PC Standard; clavier ergonomique en option = 350 F.*
[2] *Adaptateur pour votre clavier d'Amiga A1200 = 370 F.*



Pour commander :
- Passez au magasin ou,
- Écrivez-nous en joignant le paiement par chèque ou mandat cash ou,
- Téléphonez-nous avec votre carte bancaire.

Les livraisons à domicile :

Port total en France sans matériel	50
Port total en France s'il y a au moins un matériel	80
Traitement prioritaire	+20
Livraison sur une île métropolitaine	+70
DOM-TOM	Prix variable selon le poids et la destination
Zone Euro et Suisse	Port postal +15
Recommandation	+70
Assurance de transport par tranche de 2000 F en France	+30

A.D.F.I. Application
47 avenue de la libération
F63000 Clermont Ferrand.
www.sdli.net
✆ 04 73 34 34 34.

CENTRE DE RÉPARATION
Pièces détachées
Accessoires
Occasions, nouveautées

Programmeurs et développeurs Amiga
Pour développer ses collections, les Éditions A.D.F.I. recherchent des auteurs de logiciels Amiga en C ou Asm. Téléphonez au 33+ (0)4 73 34 34 34.

DE = Distribution exclusive Éditions A.D.F.I.

Ergonomie

DE Bien débuter sur Amiga (précisez lequel)	190
DE Interface S.D.L.I. pour le Workbench	140
Hard Drive Menu	120
Magic Workbench-Interface	190
Dopus Magellan-Gestion du système	490
⇨ Opus Plus	185
PFS2-Disque dur	300
Super View Suite-Affichage des images	200
Workbench Designer	120

Textes

FileMaker 2.1 + Homepage 2.0 PC & Mac 4.0	50
DE PageStream Mac ou Amiga	1790
DE ⇨ Extension TextFX : Déformation	490
DE ⇨ Extension Borders : Ornementation	490
DE ⇨ Filtre JPEG : importation & exportation	240
DE ⇨ Filtre WordWorth : nouvelle version	240
DE ⇨ Effet de Gary : Effet sur images	290
DE ⇨ Moteur True Type : Fontes .ttf	290
DE ⇨ Scénario ARexx : Le plein de fonctions	240
DE Fichier Clavier : majuscule accentuée	120
DE TypeSmith–Éditeur de fontes	490
DE Fontes Studio Family–Fontes	490
Amiga Writer-Traitement de texte	585
Cygnus Ed-Éditeur de texte	230
Magic Publisher–Fontes	190
Wordworth-Traitement de texte	490

Images

DE Computer Graphics–Dessin matriciel	795
DE ⇨ Version de démonstration	35
DE DrawStudio-Dessin vectoriel	790
500 Screen savers volume 2	95
Anime Babes (pour adulte)	180
Art Studio pro	260
Candy factory Pro	340
Kara font collection	265
Ligt Rom 6	280
Rhs Erotic (pour adulte)	180
Scala 400	499
Tornado 3D	2890
WildFire	890

Bureautique

Gestacompte Banque	200
Gestacompte Stock	320
Gestacompte Livre et Caisse	160
Gestacompte Facture	480
Turbo Calc	490

Périphériques

DE ABE le réparateur	490
DE Spouleur d'impression	120
Asym CDFS–Lecteur de cédéroms	355
Cybergraph'x–Carte graphique	160
MakeCD-Graveur de cédéroms	380
Print Studio–Imprimante	260
Scanquix-Scanner	690
Studio Professional–Imprimante	300
Turbo Print–Imprimante	370
ZIP SCSI-Lecteur ZIP	140

Émulateur

Amiga for ever	340
Fusion Mac Emulator	699

Collection

Amiga Format	49
Aminet	89
Aminet Set	199
Euro CD Preview/CD	49/149

Langages

DE Hisoft Devpac 3.50	795
DE Cours Amos Jennifer/GFA Annabella	240/380
DE Encyclopédie de l'Amiga Tome 1/2	320
DE Encyclopédie de l'Amiga Tome 2/2	320
Red Hat Linux	130
Rexecute Arexx Compiler	290

Internet

Envoy	330
Get Connected	480
GPFax	495
Ibrowse	380
In to the net	155
Miami	279
News offline	40
Oxyron Patcher	140
Termite TCP	240
Web it	155

Divers

CDS Collection	140
Digibooster pro–Musique	240
Mod's Anthology–Musique	200
Photogenics–Dessin	670
Scene Xplorer 2	145
Speccy Classix'98	190
Under Construction : web site ressources	110
XDVE	985

Matériels spécifiques Amiga

Amiga A1200 Magic	2590
Amiga Station 3.5	**3315**
Ariadne Ethernet version complète	890
Carte Micronik A1200 extensible à 8 Mo	390
Carte D1230/40 avec MMU, extensible à 128 MO	570
Carte D1230/40 SCSI avec MMU, extensible 128 MO	950
Blizzard 1240/25	1500
Blizzard 1240/40	1900
Blizzard 1260	2990
Blizzard SCSI Kit	690
Blizzard G4 à 300 ou 400 Mhz	Dès disponibilité
Dispositif anti-scintillement A1200/Amiga Station 3.5	880
Dispositif anti-scintillement externe	950
Doubleur de fréquence A1200/Amiga Station 3.5	570
Doubleur de fréquence externe	690
BVision 8MO pour Blizzard PPC	1460
Cyberstorm MK3 UWSCSI 68060	5480
Cybervision 8 MO pour Cyberstorm	1580
Digitaliseur audiophonique 8 bits.	350
Interface Midi professionnelle	310
Interface lecteur de disquette PC vers Amiga	165
Interface Clavier PC vers A1200 et Amiga Station 3.5	395
Interface Clavier PC vers autres Amiga	435
Refroidisseur de type Pelletier (ensemble complet)	1790
Network PC vers Amiga	285
ROM 3.1 pour A500/600/2000	245
ROM 3.1 pour A1200	255
ROM 3.1 pour A3000	350
ROM 3.1 pour A4000	350
OS 3.5	355
Parnet Amiga vers Amiga	165
Picasso IV	2890
⇨ Concierto Picasso	990
⇨ Paloma Picasso	790
⇨ Pablo Picasso	990
Pixel64	1990
Sernet Amiga vers CD32 avec lecteur	249
Souris 2 boutons	159
Trackball avec boule énorme et lumineuse	350
Joystick	159
Topolino pour A2000	320
Topolino autre Amiga	295
Tour Atéo	998
Tour S.D.L.I. – prête à l'emploi	**1390**
⇨ Alimentation externe ou interne 230 W	540
⇨ Coque clavier Amiga+adaptateur+cordon	380
⇨ Carte Zorro II Micronik	1240
⇨ Adaptateur vidéographique Micronik	450
⇨ Sortie externe SCSI Micronik	169
⇨ Adaptateur PCMCIA Micronik	245
Disque dur 2½ 2,1 GO garanti 1 an IBM + logiciel	1790
Disque dur 3½ 6,4 GO garanti 5 ans IBM + logiciel	1790
Disque dur SCSI 4,5 GO garanti 3 ans IBM + logiciel	2100
Lecteur de cédérom IDE48 x Atapi + logiciel	540
Graveur Yamaha SCSI	2690
Scanner Epson GT 7000	1790
Imprimante Stylus Color 740	1790
Moniteur 43 cm garanti 3 ans Amiga	2790

Matériels spécifiques Atari et Amstrad... selon arrivage.

Promotion sur les cartouches d'imprimante... jusqu'à épuisement du stock

Boitier + 10 disquettes DD 720/880KO	60
10 disquettes HD 1440/1760 KO	25
Cartouche ZIP colorée	95

Jeux

DE Décollages : 4 à 11 ans	290
DE ⇨ Thème Espace	140
DE ⇨ Thème Lettres et chiffres	140
DE ⇨ Thème Mer et vacances	140
DE ⇨ Thème Surprise	140
After Burner Aerial arcade	159
Alcatraz	159
Alien 3	140
Airbus A320 USA	220
Assassins 4	150
Ballistix	159
Bills Tomato Game	159
Bob's Bad Day	140
Cartoon Clipart	145
Chaze HQ	140
Civilization	220
Dungeon Master II	160
Dream Team (3 jeux Ocean)	140
Fox Collection (4 jeux Titus)	140
Fun radio (5 jeux)	150
Metalic Power (3 jeux)	140
Adventure (4 jeux Megastar)	99
Fighters (4 jeux Megastar)	99
Sport 2 (3 jeux Loriciel)	140
Crazy Cars 3	140
Cytron psygnosis	169
Darkman	140
Elf	140
Eat the Whistle-Foot	215
Euro League Manager - Foot	180
Eye of Horus	140
Fiendish Freddy (OS1.3-2.0)	140
FIFA Internation Soccer-Foot	220
Final Odyssey	330
Flashback	140
Flying High	189
Flying High Data disk	140
Flying Hight Data disk 2	215
Forest Dump	140
G.I.G.N. Opération Jupiter	140
Genetic Species	269
Giganoid	160
Gunbee F99	159
Gunship	140
Hook, le capitaine Crochet	140
Imperator	150
Infestation	140
Jet	140
Killing groundy	140
Knights of the Sky	170
Krusty Fun House-Simpsons	140
Lemming	140
Lagaf-Aventures de Moktar	140
Lethal Weapon, Arme fatale	140
Lotus III	140
McDonaldland	140
Mickey 123	160
Mickey ABC	160
Mickey Anniversaire	180
Mickey Mémoire	180
Mickey Puzzles anim. (A500)	160
Motorhead	140
Napalm	359
Navy seals	140
Nigel Mansell's-Voiture	140
No Second Prize-Moto	140
Olofight	229
Olympique de Marseille -Foot	160
Operation Wolf	140
Othelo Killer	140
Piracy on the High seas	140
Populous (OS 1.3 et 2.0)	140
Populous Data disk	140
Push-Over	140
Robocop 3	140
RVF Honda	140
Sambo World Cup-Foot	259
Silk Worm	140
Simant	140
Sim City 2000	160
Sim Earth	160
Sky Blaster	140
Star Wars	140
Super cat	140
Superfrog	150
Super Hang On	140
Super Tetris	140
Suspicious Cargo	150
Sweek	140
Syndicate	145
Theme park	140
The Human	140
Thunder Blade	140
Time of Reckoning	209
Uropa	189
Valhalla & the Fortess of Eve	180
Virtual Karting	180
Vroom data disk	140
Wild Wheels Karting	140
Wing Commander	265

Mise à jour de cette liste tous les 15 jours.



Présentation de IBrowse 2.1

Tout d'abord, l'article que vous tenez dans les mains n'est qu'une présentation (objective) de ce logiciel.
Il serait en effet subjectif d'écrire un article critique sur un soft qui n'est qu'en version bêta. C'est pour cela qu'il s'agit d'une présentation. La version complète peut être améliorée, ce qu'Hisoft fera sûrement…

Les nouveautés

Au point de vue de l'interface, pas de changements comme vous pouvez le voir en figure 1. Les préférences quant à elles ont été complètement remaniées, elles sont plus riches et plus claires.

(Figure 2) Fini de parcourir les deux fichiers préférences différents pour trouver l'option qu'on aimerait activer. On remarque aussi qu'à partir de maintenant, on peut choisir ses polices de caractères pour l'affichage.

IBrowse supporte dorénavant le Javascript 1.2 et le JScript (l'équivalent Microsoft).

Après quelques tests, on se rend compte que le téléchargement de pages Internet contenant du Javascript ne passe pas car le site teste la version du browser utilisé.

Généralement, le site active le javascript seulement si le browser est Internet Explorer 4 ou Netscape 4. Heureusement, seul un tiers des sites utilisant le javascript teste la version du browser.
On remarque néanmoins qu'IBrowse équivaut à Mozilla 4.5 sous Win98, c'est-à-dire que lors du test de version, IBrowse peut se faire appeler Mozilla 4.5 (Compatible IBrowse 2.0 AmigaOS).

L'ICE (L'IBrowse Cache Explorer) a été réécrit et est maintenant plus rapide, plus facile d'emploi et dispose en plus des dates d'exploration, des tailles des fichiers, des URL's et des noms de fichiers.

D'après le manuel, le compléteur d'URL a été amélioré, il n'en est rien. C'est en fait un compléteur d'URL paramètré par vous-même. Exemple : si on enregistre *www.amiganews.com* dans les préférences, en entrant dans la fenêtre principale : *www.ami*, Ibrowse complétera en «*www.amiganews.com*».

Autre amélioration, on constate que lorsqu'IBrowse ouvre une nouvelle page, il n'ouvre pas une nouvelle fenêtre mais une nouvelle page, représentée par un signet avec le titre. Le support des passwords et noms d'utilisateur a été légèrement amélioré. Il existe dans les préférences une page pour entrer tous vos mots de passe : c'est le carnet de mots de passe.

Autre innovation majeure, l'impression. Fini l'impression textes seulement, maintenant, il imprime les graphismes et tout le code HTML est interprété sur la page. On attendait cette option depuis longtemps. Je n'ai pas pu la tester car c'est une option figée sur la bêta. On note aussi l'apparition d'un «Cookies Manager» et la possibilité de rajouter des plugins.

Les tests de vitesse

Tout d'abord, ma modeste configuration : A1200, 030FPU, 32Mo, AGA. Pour que ce test soit juste, la page était chargée en local, pour ne pas être soumise aux aléas du taux de transfert.
Cette page était composée de 2 frames, avec images et textes.
Elle a été chargée en DblPAL 256 couleurs en 21s (IB1.22) et en 18s (IB2.1).
En DblPAL 64 couleurs, elle a été chargée en 16s (IB1.22) et en 12s (IB2.1).
Cela fait un gain de 20%. Ce taux se vérifie quand on est sur le web, la version 2.1 est plus rapide. (Cela serait malheureux qu'il soit plus lent).

Les points forts

- les nouvelles préférences

- la reconnaissance du Javascript et de l'HTML 4

- l'impression graphique

- la possibilité de plugins

- la vitesse

Les points faibles

- pas très stable (plante 1 fois sur 20 utilisations)

- pas de possibilité de télécharger un site en entier (avec toutes les racines)

- pas de RealAudio (c'est pas entièrement la faute à Hisoft mais ce serait très intéressant de l'intégrer à IBrowse)

Avis personnel

Il m'est difficile d'en juger. Il est indéniable qu'IBrowse 2.1 a très bien évolué.

Il est dommage d'avoir attendu si longtemps pour avoir le support Javascript.
Sinon, ce qui m'a le plus marqué, c'est l'impression graphique, la clarté des préférences et la vitesse. Si j'avais l'argent et qu'il etait plus stable, je l'achèterais tout de suite.

Toutefois, le manque de stabilité est aussi dû au fait que c'est une version bêta.

Côte: 70%

STAQUET OLIVIER
ols.staquet@skynet.be

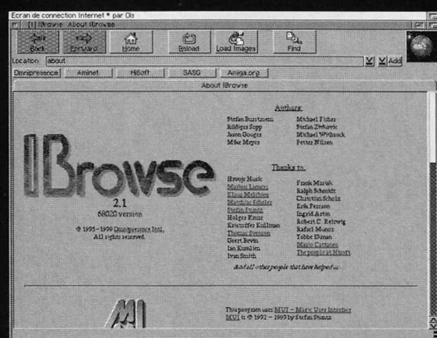
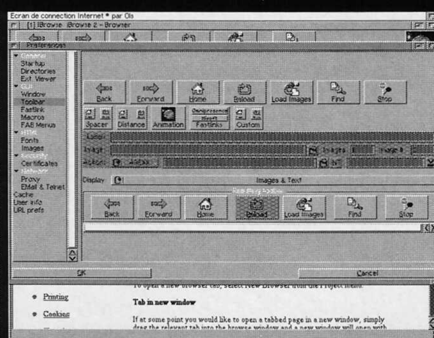


Fig.1


Fig.2

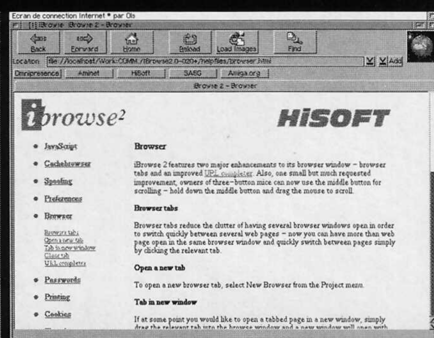


Fig.3

Oyez, braves gens ! L'histoire du Chevalier Raoul, à qui Sire Haniouz confia en l'an de grâce 1260 la noble mission de retrouver un vieux grimoire rempli de formules incantatoires qui lui permettrait de se réconcilier avec les ombrageux Saints Micros que tout son peuple vénérait... et surtout de faire le malin devant les donzelles de la cour !.

Après deux jours de route, le chevalier Raoul arriva tout crotté en forêt d'Orléans.
Il savait qu'il y trouverait un sorcier dont les pouvoirs étaient grands, même si lui aussi subissait parfois les attaques de ces «enfoirés» de Guru envoyés par Saint Amiga. Lorsqu'il entra dans la grotte, le sorcier était assis devant un cube de verre qui luisait dans la pénombre, marmonnant dans sa barbe :

- Grrrr ! Ce foutu tas de ferraille est encore planté ! Ras le pompon !
- Excuse-moi de te déranger dans ta méditation, Ô Grand Sorcier...

Le sorcier se retourna :

- Salut mon p'tit pote, qu'est-ce qui t'amène ? Ta gente damoiselle t'a plaqué ? Si tu veux, je la fais mourir en 24h dans d'atroces souffrances !
- Euh... non, ce n'est pas ça. Sire Haniouz voudrait apprendre le langage C, la langue qui permet de communiquer avec les Saints Micros, qu'ils s'appellent Amiga, Atari ou PC et avec ceux de la famille Unix aussi.
- Eh ben, y'en a qui doutent de rien ! J'te préviens c'est 250 livres tournoi de l'heure, et on raque d'avance. Je prend la Carte Bleue.

Pendant que le chevalier Raoul cherchait la monnaie dans ses poches, le sorcier lui demanda si son Roi possédait un compilateur C.

- Un compilateur ? Qu'est-ce donc ?
- Le machin qui transforme un programme source, censé être compréhensible par un être humain, en un programme exécutable, censé être compréhensible par les Micros. Il faudra que t'en achète un à la foire. Avec, tu trouveras un parchemin décrivant comment s'en servir : ne compte pas sur moi pour te l'expliquer, y'a pas écrit «SOS mou-du-bulbe» là-haut !
- Et quand il aura ce compilateur, comment Sire Haniouz fera-t-il pour s'adresser aux Saints ?

Le sorcier alla chercher un livre à la couverture noire, orné d'un «C» majuscule en or sur la tranche et l'ouvrit.

- Ouvre en grand tes cages à miel, je vais tout te raconter depuis le début. Figure-toi que le compilateur dont je t'ai parlé se compose en fait de plusieurs éléments.
Rigolo, non ? Le premier d'entre eux s'appelle le pré-processeur et pour dire vite, son rôle est de traiter toutes les lignes qui commencent par un signe «#» (par exemple «#include», qui permet d'insérer des fichiers de définitions dans les programmes). Nous reviendrons en détail là-dessus plus tard, mais t'as intérêt à commencer tes programmes par la formule suivante : «#include <stdio.h>», sinon le compilateur risque de n'y comprendre que dalle. Le second élément est le compilateur lui-même et le troisième élément est l'éditeur de liens.

Cet éditeur de liens rajoute à ton programme toutes les fonctions prédéfinies que tu peux avoir utilisées dans ton programme.

Car mets-toi bien ça dans le crâne, mon p'tit pote : comme un livre est fait d'un assemblage de chapitres, eux-mêmes assemblage de phrases, un programme est fait d'un assemblage de fonctions, elles-mêmes assemblage d'instructions. Suivant la taille de ton programme, tu pourras écrire plus ou moins de fonctions, ça, c'est toi qui vois ! Une seule fonction est obligatoire, la fonction «main», car c'est par celle-ci que les Saints Micros et Unix commenceront à exécuter ton programme.
D'ailleurs, pour que tu comprennes mieux, je vais te faire écrire ton premier programme. Répète après moi :

```
#include <stdio.h>
main()
{
 puts( "Vive le Beaujolais nouveau !" ) ;
}
```

A l'invite du sorcier, le chevalier Raoul s'installa devant le cube en verre qui trônait sur une table et recopia le programme dans un parchemin qui s'appelait «prog1.c». Puis le compila et l'exécuta en écrivant simplement «prog1».
Le Saint Micro répondit aussitôt : «Vive le Beaujolais nouveau !».
Le sorcier se remit à parler :

- Cool, je vois que tu piges vite. Regarde donc ce programme, mon gars :
J'espère que tu te souviens de ce que je t'ai dit tout à l'heure à propos du «#include», sinon je t'en colle une. Ensuite, tu as écrit la fonction «main», dont je t'ai parlé aussi.

Pour écrire une fonction, il faut indiquer son nom (une suite quelconque de lettres et de chiffres, voire de caractères «soulignés») suivi d'une parenthèse ouvrante et d'une parenthèse fermante. Puis on indique toutes les instructions de cette fonction, entre une accolade ouvrante et une accolade fermante.
Ici il n'y a qu'une seule instruction, un appel à une fonction que tous les Saints Micros comprennent : la fonction «puts» qui affiche une chaîne de caractères à l'écran.

Comme t'es un grand garçon, j'ai pas besoin de t'expliquer qu'en langage C, une chaîne de caractères est indiquée entre guillemets, normalement t'as compris tout seul. Tu peux voir aussi qu'on appelle une fonction en indiquant son nom, puis les paramètres qu'on veut lui indiquer entre parenthèses. Comme notre fonction «main» n'a besoin d'aucun paramètre, c'est d'ailleurs pour cela que nous n'avons rien mis entre les parenthèses.
Enfin, il faut un point-virgule pour indiquer la fin de l'instruction. Fais gaffe à ne pas oublier ce point-virgule, sinon le compilateur va te prendre la tête super grave.

En voyant l'air soucieux du chevalier, le sorcier comprit que celui-ci se demandait comment il allait se rappeler de tout cela jusqu'à son retour au château de Sire Hanniouz. Aussi, il lui montra qu'il pouvait rajouter quelques annotations :

- Tout ce que tu écris entre un «/*» (marque de début) et un «*/» (marque de fin) est considéré comme un commentaire, ce qui veut dire que le compilateur s'en tamponne le coquillard avec une patte d'alligator femelle.
Ca te permettra d'expliquer les lignes de programme qui suivent, de désactiver temporairement une partie de programme, ou même de raconter ta vie si tu veux ! Un commentaire peut être placé partout où tu mettrais des espaces et s'étaler sur plusieurs lignes. Par contre, il est interdit d'insérer un commentaire dans un autre commentaire.

Le chevalier Raoul reprit alors la plume et rajouta quelques lignes au parchemin :

```
/*
 * Voici mon premier programme, que m'a
appris le Grand Sorcier
 * de la forêt d'Orléans pour que je le rapporte
à Sire Hanniouz.
*/
#include <stdio.h> /* insertion d'un fichier de
définitions standard */
/* définition de la fonction "main" */
main( /* pas de paramètres */ )
 {
 puts( "Vive le Beaujolais nouveau !" ) ; /*
affichage d'un message */
 }
```

Il finissait d'écrire quand le sorcier jeta un coup d'oeil à sa montre et se leva d'un bond :

- Nom d'un bug, j'vais être en retard ! J'ai rancard avec la sorcière Radada... Je t'en dis pas plus, tu m'as compris, hein ? Allez, débarrasse-moi le plancher, et plus vite que ça !
Jeté dehors à grands coups de pieds au cul, le chevalier Raoul remonta sur son cheval en quatrième vitesse et repartit dans la nuit au galop.

Denis Gounelle
(denis.gounelle@wanadoo.fr) pour ANews.
Honteusement inspiré de Larcenet et Gaudelette (Fluide Glacial).



Lancer des fonctions multitâches

En attendant le nouveau Kickstart qui va révolutionner l'informatique du futur, (le 3.10005), l'homme des cavernes a besoin de se faire les crocs pour rester en forme.

Sur le rouleau de cire numérique collé à votre revue, vous trouverez bien sûr un source directement assemblable et incompréhensible à souhait.

Mais revenons aux origines de l'homme :
quand Dieu créa le multitâche et vit que cela était bon, il pensa aussi à créer l'Amiga, sage précaution. Ainsi naquit la fonction CreateNewProc, dont le nom, prononcé à toute vitesse évoque le cri d'amour du rhinocéros en phase d'ascension hormonale.

Cette fonction, une fois domestiquée et dressée, vous permet d'exécuter un sous-programme de façon multitâche.

C'est de cette façon qu'un modeleur affiche une vue «3D pleine» de votre objet tout en vous laissant la main, ou que la station Mir se casse la gueule sur Paco tout en restant dans l'espace.
J'admets que l'exemple est tiré par les cheveux. Je serai puni.

Voici maintenant, camarade homo sapiens sapiens, la liste des problèmes à résoudre avant d'y arriver :

- il faut rendre le sous-programme réentrant, nous allons utiliser pour cela les variables locales du mois dernier (eh oui, mon gars, faut suivre)

- on doit pouvoir passer des paramètres à notre petit et pour ça, rien ne vaut un bon message d'exec

- enfin, il est hors de question de se barrer en laissant le petit tout seul, bande de tortionnaires vosgiens!

Imaginons un monde parfait : votre femelle, qu'on appellera Rachelle par soucis d'anonymat, est au bistrot avec ses potes.
On a donc toute la nuit devant nous avant qu'elle ne rentre en titubant et qu'elle ne se prenne les pieds dans le cordon d'alimentation de votre Amiga.

Vous avez un joli programme, qui ne fait rien d'autre que d'attendre un message pour quitter ce monde de brutes. Il a ouvert la dos.library et a rangé le pointeur dans une jolie variable dont le nom fait rêver : dos_base (râââââââh!).

Un sous-programme, qui répond au nom de «PetitOursBrun», a été écrit. Il effectue une boucle de quelques billiards avant de rendre l'âme d'un RTS pathétique.

Avant d'attendre le message, le programme principal appelle la sous-routine «PetitOursBrun», à l'aide de CreateNewProc dont voici la syntaxe :

CreateNewProc(tags)

Ma grand-mère me l'a toujours dit : «Petit Tom, méfie-toi des syntaxes faciles, c'est après que les emmerdements arrivent».

La liste des tags va comprendre un point d'entrée dans votre programme (un pointeur sur «PetitOursBrun») et... c'est tout. Qu'est-ce que tu dis de ça, grand-ma?

```
LancePetitOurs

        move.l      #MesTags,d1
        move.l      dos_base,a6
        jsr         LVOCreateNewProc(a6)
        ...
MesTags
        dc.l    NP_Entry,PetitOursBrun
        dc.l    0
```

Cette fonction renvoie un pointeur sur le "process" ou zéro, si l'Amiga a la flemme.
Vous trouverez la liste des autres tags dans *dos/dostags.i.*

Maintenant, il faut envoyer des paramètres à PetitOursBrun. Par exemple, un pointeur sur vos variables globales, le port de message du programme principal et les résultats du match Excelsior/Charleroi. Pour cela, on utilise le port de message de la tâche nouvellement créée.

Composons le message, à l'aide d'une structure directement conçue pour cela :

```
STRUCTURE LeMessage,MN_SIZE
        APTR        lm_globalvar
        APTR        lm_replyport
        SHORT       lm_match
        LABEL       lm_sizeof
```

Il sera envoyé par le programme principal, à l'aide de la fonction PutMsg(port, message). La mémoire peut être libérée par l'une des deux tâches. Tout dépend des conventions que vous utilisez. Intuition se charge lui-même, par exemple, des messages qu'il a créé.
Moi, je préfère allouer mes messages à l'aide de la routine AllocVec et laisser le soin au destinataire de faire le FreeVec.

Il est temps de jeter un coup d'oeil à l'exemple gravé sur le plat à tarte brillant vendu une fortune avec votre magazine. Je préfère ne pas faire figurer de code dans l'article, vue la façon brutale dont notre éditeur massacre la mise en page de mes écrits. Il a dû apprendre la délicatesse dans le maquis avec les cochons sauvages.

Je résume simplement les opérations : le programme principal ouvre la dos, alloue un port de message pour que PetitOursBrun signale la fin de sa tâche. Il alloue et compose le message d'arguments. Il lance le sous-programme et envoie le message.
Puis, il attend tranquillement le message de retour de PetitOurs ou une panne de courant provoquée par Rachelle.

Maintenant, voyons ce que PetitOursBrun doit faire...

Lors de son exécution, PetitOurs pousse un cri. Chez les plantigrades, c'est fréquent.

Il recherche l'adresse de son process, grâce à la fonction FindTask(0). Il attend le message de MamanOurs, à l'aide de WaitPort. Il fait son petit reply, copie les paramètres et libère la mémoire occupée par le message de Maman.
Il fait ce pour quoi il a été conçu, puis décide de mettre fin à son existence. Non, ce n'est pas triste, c'est la vie, frère Néandertalien.
Avant de partir, il envoie à son tour un message à Maman, pour signaler qu'elle peut disparaître.

Bien sûr, PetitOurs aura pris la précaution de précéder son envoi par Forbid, de façon à ce que Maman ne quitte pas avant qu'Exec ne supprime la tâche du fils.

Bien entendu, libre à vous d'organiser une correspondance plus suivie entre les deux tâches, ou encore de lancer la tâche fils plusieurs fois. Une fois le principe compris, tout est possible.

C'est tout pour aujourd'hui. Vous pouvez fermer ce journal et vous occuper de Rachelle.

Vous pouvez aussi me joindre par EMail : *tpimmel@amiganews.com*

Inutile de me demander en mariage, c'est déjà fait. Par contre, si vous avez des questions, des insultes inédites, des propositions amusantes, n'hésitez pas.

Le mois prochain, j'ignore totalement ce que je vais bien pouvoir écrire. Mais c'est ça l'aventure! Vivre au jour le jour, siroter du lait de coco fermenté au bord de la plage et sculpter des femmes nues en marbre...

Tom.

MCP n°2, le retour

Voici (enfin !) la deuxième partie de notre épopée sur MCP.

Nous avons vu l'installation et ses quelques astuces, abordons maintenant les réglages. Les fonctions sont traitées suivant l'ordre français et classées en trois catégories :
les fonctions purement graphiques, les fonctions système qui ont un impact sur l'interface graphique et les autres, celles qui «ne se voient pas».

Lorsqu'il y a ***ON*** entre parenthèses, c'est que cette fonction devrait toujours être validée, à mon avis...

Onglet GLOBAL

Les fonctions GRAPHIQUES

Accélérateur de souris
Celui-ci est bien plus configurable que l'option d'Input du WB standard.
Deux paramètres : le seuil permet de régler à partir de quelle vitesse de déplacement de la souris l'accélération entre en jeu. Quant au facteur d'accélération, un réglage de 3,5 semble assez proche de ce que fait Input. Le mieux est de faire des essais pour trouver le réglage qui vous convient. Attention, pour voir chaque nouveau réglage, il faut à chaque fois mettre la fonction sur ***OFF***, cliquer sur *TEST*, puis sur ***ON*** et recliquer sur *TEST*.

Activation écran (**ON**)
Lorsque vous passez un écran au premier plan, il devient automatiquement actif. MCP se rappelle la dernière fenêtre ou le dernier gadget actif de cet écran et le remet donc exactement dans l'état ou vous l'avez quitté. Cette fonction devrait toujours être active !

Activer sur titre Workbench (**ON**)
Cela permet d'activer le Workbench en cliquant sur la barre de titre. Très utile lorsque de nombreuses fenêtres sont ouvertes et qu'il n'y a même pas un petit coin du Workbench visible.

AppChange
Cette fonction permet de remplacer les horribles APPIcons de certains programmes (en 4 couleurs par exemple) par l'icone que vous voulez. Cet icone de remplacement doit se trouver dans ENV:sys/ (donc aussi EnvArc:sys/) et se nommer def_AppName.info. Exemple : vous voulez remplacer l'AppIcon de Powerplayer. Vous mettez donc votre nouvel icone dans Env:Sys/ (et EnvArc:sys/) et le renommez def_PowerPlayer.info. Simple, non ?

AssignWedge (**ON**)
Qui n'a pas été agacé par la requête «Veuillez insérer le volume TrucMuche dans un lecteur» ? La seule solution était de taper une commande «assign Trucmuche: Bidul:Machin/». AssignWedge remplace cela et propose de faire l'assignation par une requête de fichier, de monter le volume ou de dénier tout appel de ce type pour le volume Trucmuche.
Cette assignation n'est que temporaire et devra être ajoutée à votre User-startup ou, mieux, dans Assign Prefs (ce que nous verrons plus tard). (Note : si vous utilisez ARQ, il ne faut pas oublier l'argument #?ARQ pour PatchControl dans la Startup-sequence. Voir le précédent numéro.)

Assombrisseur d'écran
Il permet d'assombrir l'écran graduellement (c'est du plus bel effet...). Les paramètres sont le temps avant l'enclenchement, la profondeur (100% = noir complet), le délai entre chaque palier en 50ème de seconde (50 = 1 seconde) et le palier ou pourcentage de diminution à chaque fois (255 donne noir d'un coup). Il faut régler le palier à 1 pour de l'AGA et à 4 pour une carte graphique. Seule l'émulation Workbench en 256 couleurs est concernée (pas les modes 15/16/24 Bits). Profondeur à 100%, Délai à 10 et palier à 1 sur un A1200 Standard produit une extinction de l'écran en 20 secondes. Pour ceux qui aiment bien WBVerlauf ou autre fond d'écran au Copper, seules les fenêtres vont devenir noires, pas votre fond... (Dommage mais normal.)
Cette fonction peut être invalidée temporairement par la position de la souris. Cela peut être réglé depuis le «coin sup. gauche» jusqu'à «tous les bords» et la largeur de ces coins ou bords est fixée par le curseur en pixels (10 est une bonne valeur de départ). De plus, l'écran peut, si vous cochez la case, se rallumer en cas d'ouverture d'une fenêtre de requête.

Bords noirs
Cette fonction passe les bords gris du fond en noir.

Changer Titre du Workbench
Comme son nom l'indique, vous pouvez changer le contenu de la barre de titre du Workbench et faire apparaître plusieurs paramètres. Allez voir l'aide, c'est en anglais d'accord, mais ce n'est pas très difficile à comprendre. Essayez par exemple la 'phrase suivante' : Amiga %cs / %pr+%cp %Fc Ko ChipRAM / %Ff Ko FastRAM => %pt % libre ou celle de l'exemple de la doc.

Cycle to menu (**ON**)
Il remplace les choix cycliques (bouton qui change de valeur chaque fois que l'on clique dessus) en menu déroulant.
On peut tout d'abord régler l'aspect pour des menu sous MagicWB et non MagicWB. Plus intéressant, on peut choisir le nombre de valeurs minimales pour enclencher le menu. Ainsi, une valeur de 4, laissera les boutons ayant 2 ou 3 valeurs à l'état normal, alors que ceux qui possèderont 4 valeurs et plus deviendront des menus.
Ensuite, la hauteur de ce menu peut être réglée. Une valeur de 0 montrera toutes les valeurs.
L'option «Dessous» ouvre le menu sous le bouton initial. 'Collant' laisse le menu affiché après un seul clic de souris et se ferme lorsque l'on clique sur la valeur de son choix. «Fixer taille du cadre» applique la taille du bouton initial au menu et «Aligne en haut» aligne la valeur active sur le bouton (si «Dessous» n'est pas coché) au lieu d'être sous la souris (valeur par défaut).

Dimensionnement solide des fenêtres
La taille de la fenêtre est modifiée avec son contenu en temps réel, au lieu de n'être changée que lorsqu'on relâche le cadre de lignes roses fines. La vitesse dépend évidemment de la taille de la fenêtre, du processeur et de bien d'autres facteurs.
A vous de juger si ça vaut le coup...

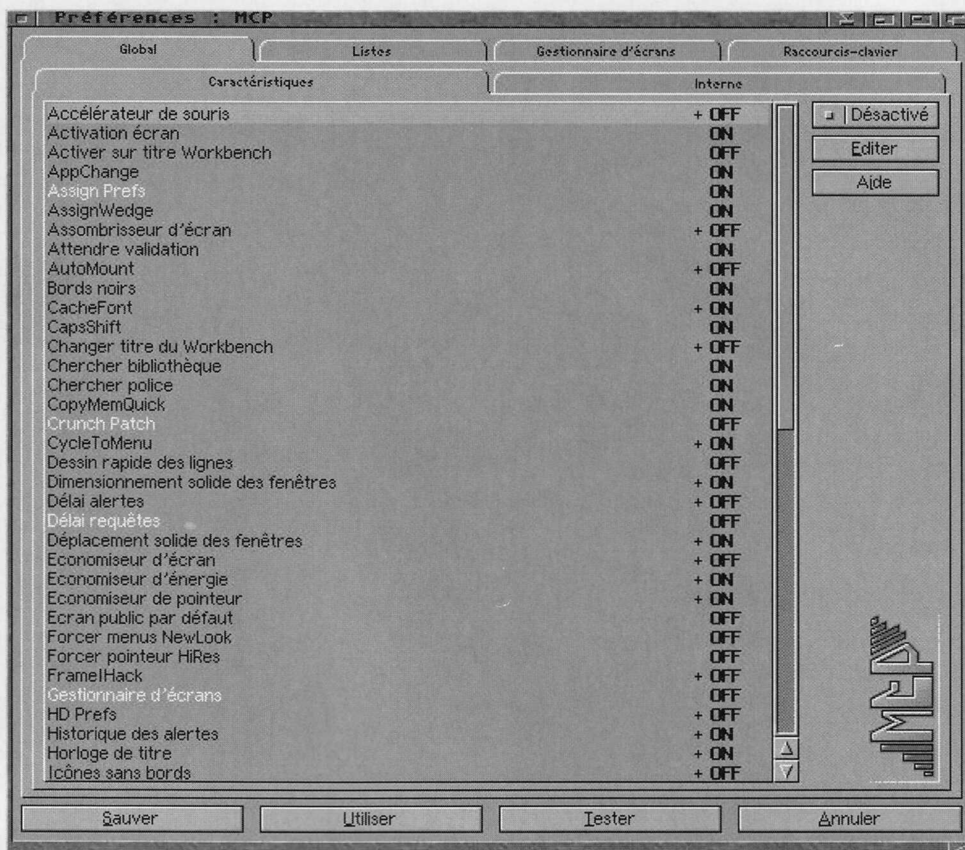
Déplacement solide des fenêtres
Comme pour le dimensionnement, la fenêtre est déplacée avec tout son contenu. La vitesse dépend encore plus de votre configuration matérielle, c'est pourquoi on peut spécifier la «surface maximale» des fenêtres à bouger. Une valeur de 120 000 permet de bouger les fenêtres courantes sans trop de gêne. Mais en faisant des essais, vous verrez que cette fonction est réservée aux processeurs rapides et/ou aux cartes graphiques. Vous pouvez aussi choisir certaines fenêtres par leur titre en spécifiant un motif.

Economiseur d'écran
Il utilise soit les modules de Swaz- ou Garshne-Blanker, soit sa fonction interne, un écran noir.
Comme pour l'assombrissement, il peut être désactivé par la position du pointeur de souris (paramètrable) ou par l'apparition d'une fenêtre. Il peut en plus lancer un script Arexx au début et/ou à la fin. Les modules que vous voulez utiliser doivent être ajoutés à la liste (malheureusement, les préférences de ces modules sont à paramètrer avec les blankers originaux).
Petite chose intéressante, s'il n'y a pas assez de temps CPU pour le module en cours, celui-ci s'arrête pour laisser le blanker interne afficher son écran noir. Ce n'est pas beau, mais économique en terme de temps CPU.

Economiseur d'énergie
Il permet d'utiliser les fonctions DPMS de votre moniteur. **ATTENTION** : l'utilisation de cette option peut conduire à la

destruction du moniteur/téléviseur s'il n'est pas prévu pour l'économie d'énergie *DPMS* !

Ni le journal ni l'auteur de cet article ne pourront être tenu pour responsables d'éventuels dégâts matériels. Si vous n'êtes pas sûr, laissez cette option sur OFF !!! Vous êtes prévenu...



Tous les moniteurs multi-synchro récents supportent les fonctions DPMS et portent généralement une petite étiquette «Energy star». Encore une fois, vérifiez sur la documentation de votre écran qu'il accepte bien ces fonctions. Certains moniteurs peuvent désactiver ce mode de façon interne. Dans ce cas, l'option de MCP ne fera rien.

Les temps mentionnés sont absolus, c'est-à-dire qu'il commencent tous depuis l'arrêt de la souris. Si vous choisissez de laisser le meilleur paramètre et que vous avez une carte graphique, seule celle-ci sera concernée. Par contre, si vous régler sur AGA/ECS, la sortie «Amiga» sera concernée et le moniteur branché sur la carte graphique passera en noir, mais pas en mode DPMS (sur une CV64/3D). Il se peut que cela dépende des cartes graphiques...

Si vous cochez DMA, les accès au chipset graphique (AGA) seront coupés pour permettre au CPU de travailler plus vite en ChipRAM.

Economiseur de pointeur

Le temps avant le disparition du pointeur de souris est réglable. Si vous réglez à 0Mm 0Sec, le pointeur ne sera caché qu'en appuyant sur une touche, si vous avez coché ce paramètre.

Ecran public par défaut

Sur ON, un nouveau requester s'ouvrira sur l'écran affiché s'il est public, au lieu de s'afficher sur le Workbench. Si l'écran affiché n'est pas public, le requester s'affichera sur le Workbench.

Forcer menus Newlook

Il ne fonctionne pas avec MagicMenu.

Forcer pointeur HiRes

Ne l'utilisez pas si votre carte graphique le fait déjà (option de CGFX).

FrameIHack

Cette fonction donne un meilleur aspect aux cadres de fenêtres sur des écrans de résolution 1:1. Si vous cochez «vérifier résolution», les changements ne se feront que sur des écrans en résolution 1:1.

Gestionnaire d'écran

Une usine à gaz dont on reparlera un peu plus loin...

Horloge de titre

Une petite horloge numérique sur la barre de titre de l'écran. On peut raconter ce que l'on veut dans le premier champs. On donne la position dans la deuxième zone, attention si Y dépasse 10, vous ne verrez rien, puis si vous souhaitez justifier le texte à droite ou à gauche. La 3ème zone vous permet de choisir la police de caractères, ne prenez pas une police trop grosse. Si vous ne mettez rien, c'est celle du système qui est utilisée.

Cette horloge peut être affichée sur «tous les écrans publics» et/ou sur «tous (?) les écrans Workbench». Attention dans ce dernier cas, si vous utilisez DOpus5, de bien spécifier dans envarc:dopus la variable WorkbenchTitle "Workbench Screen". Avec «Motif», vous pouvez choisir/exclure les écrans que vous voulez, en précisant leurs noms avec les jokers habituels.

Icones sans bords (**ON**)

«Sans bords» ou «sans bords ni fond». Désactivez la fonction de NI (NewIcons), si vous l'utilisez (je le conseille :-), pour ne pas faire double emploi *(ndr : Cette fonction ne sert plus à rien avec l'OS 3.5)*.

GaugeWB (**ON**)

Vous pouvez, grâce à cette fonction, ajouter une petite jauge de remplissage sur le bord gauche des fenêtres des volumes.

L'aspect de cette jauge est configurable, mais ATTENTION : si vous modifiez ces réglages et qu'il reste des fenêtres ouvertes sur le Workbench, le système plantera quand vous cliquerez pour Sauver/Utiliser/tester (v 1.32b12) !! Il faut donc fermer toutes les fenêtres. En plus ça évite les courants d'air !! (Note: ce n'est pas le cas avec la version 1.30.)

NDR: Cette fonction est à désactiver si vous comptez utiliser l'OS 3.5 !

Menu écrans (**ON**)

En cliquant avec le bouton droit sur le gadget de cyclage des écrans, il donne la liste de tous les écrans et permet d'accéder à l'un d'eux directement. Cette fonction semble ne pas être compatible avec Dopus Magellan.

Mode des écrans publics (**ON**)

Shangaï : ouvre une nouvelle fenêtre publique sur l'écran public actuel.

PopPubScreen : fait passer l'écran public sur lequel vient de s'ouvrir la nouvelle fenêtre publique au premier plan.

Nouvelle GadTools

Cette fonction permet de «patcher» la Gadtools.library qui définit l'aspect du Workbench. On peut modifier l'aspect de tous les gadgets des fenêtres et requesters : boutons, flèches, glisseurs, cycleurs, coches...

Certains programmes ne peuvent pas être changés en les déclarant. Les écrans MagicWB et normaux sont traités différemment et indépendamment. Certains requesters utilisant une autre «library»

(Reqtools.library par exemple) ne seront pas modifiés.

Pas de Topaz
Cela permet de remplacer la police par défaut (Topaz) par une autre. Elle doit impérativement être de 8 de haut.

Patch du Pointeur
Il permet d'afficher un pointeur en 16 couleurs. La taille est cependant limitée à 32x48 sur les machines AGA et 16x24 sur les autres. Ca ne marche pas sur les cartes graphiques ni sur les mode VGA-Only. En cliquant sur le bouton Générer, vous choisissez l'image normale puis l'image occupée. A vous de faire de jolis pointeurs 16 couleurs et de nous les envoyer ;-)
L'option Délai scintillement ne semble rien faire... Oubliez-la !!

SysIHack (**ON**)
Il donne un aspect 3D aux gadgets et curseurs des fenêtres du Workbench, MUI, KingCon (coches) et permet même de changer la largeur des flèches, des curseurs et des bords. Par défaut, les bords sont Haut=2, Gauche=4, Droit=4, Bas=2 et les flèches 18x14. Bien sûr, la largeur des flèches et du gadget de taille modifient aussi la largeur des bords Droit et Bas et réciproquement.
Note : pour voir l'effet sur les fenêtres du Workbench, il faut rebooter. Ce patch est très propre et fonctionne avec d'autres programmes qui modifient les fenêtres, genre Birdie.

Version WB (**ON**)
Vous obtiendrez plus d'informations sur le système et vous pourrez même rebooter depuis l'item Version/About du Workbench.

Les fonctions SYSTEME «QUI SE VOIENT»

*Assign prefs **
On en reparlera à la fin : c'est un peu compliqué, mais très intéressant. D'ailleurs, cette rubrique n'est pas de la même couleur que les autres. Preuve qu'il y a quelque chose de spécial là-dessous...

CapsShift
Si la touche CapsLock est active, c'est-à-dire que les lettres tapées sont des majuscules, vous appuyez sur la touche Majuscule/Shift pour avoir momentanément des lettres minuscules. C'est la fonction inverse de la touche majuscule/shift.

AutoMount
Cela permet de ne monter un volume qu'à son appel. Par exemple, si vous ne voulez pas que le volume où vous rangez votre collection de photos cochonnes apparaisse au démarrage, vous enlevez la coche «automount» sur la partition en question avec HDToolBox (Advanced options / change / Automount this partition) et activez cette fonction de MCP en spécifiant son nom. Ce volume ne sera monté que lors du premier appel du genre «Exécuter une commande: cd Cochonnes:» (si votre volume s'appelle Cochonnes:)
Pour activer cette fonction sur plusieurs volumes, les séparateurs habituels fonctionnent. Par exemple : (RAD|DH3|DH4) concernera ces trois volumes. Vous pouvez utiliser les noms logiques ou de volumes, mais sans le «:»

Délai Alerte
Cela permet de modifier le délai d'affichage d'une alerte. (Uniquement sous 3.x). A noter que ça bloque les patches sur le «beep» (genre UPD).

Délai requêtes
C'est en blanc, alors on en reparlera plus loin, d'accord ?

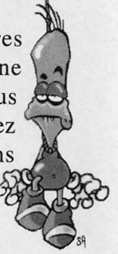
HDPrefs (*Nouveau 1.32b12*)
Il est possible d'appliquer une protection contre le formatage complet, rapide ou du boot ou encore un arrêt du disque après un certain temps d'inactivité (réglable par le paramètre «Timeout»en secondes) par Device et ID (vérifiez les ID {unité} avec HDToolBox ou SysInfo par exemple). S'il s'agit d'une unité branchée sur l'Amiga standard (scsi.device), il faut cocher «Commodore AT Device». Après essais, il semble que la fonction d'arrêt fasse «planter» le disque arrêté lors de son appel...
Je vous déconseille donc cette option pour l'instant. Si vous voulez absolument arrêter vos disques, HDOff (disponible sur Aminet) fonctionne bien pour les disques scsi.device.

*Joker DOS avec ** (**ON**)
Au lieu de '*#?*'

Mapper umlauts
Il remplace le «umlaut» et le «esszett» allemands en couple de deux lettres (ae, oe, ue, ss) ou au format HTML.

NewEdit (**ON**)
Il vous permet de recopier un texte, sélectionné à la souris, à l'aide des combinaisons de touches (Amiga Droite + C pour copier, Amiga Droite + V pour coller, ...).

Souris Sun
Deux fonctions : Souris Sun, sélectionne la fenêtre sur laquelle stationne la souris après un délai réglable et Mise en avant Sun, je vous laisse deviner :-).
Je vous conseille de cocher Touche Sun qui demande l'appui d'une touche quelconque (espace par exemple) pour exécuter les fonctions. Sans cela, vous pouvez arriver à des impasses...
Exemple : vous avez trois fenêtres superposées dont une petite qui ne dépasse pas des deux autres. Si vous utilisez Mise en avant Sun, vous verrez passer la petite fenêtre devant, sans pouvoir «l'attraper», c'est très énervant...



Pas de Capslock
Il n'est plus possible de verrouiller le mode majuscule.

Patch reqtools (**ON**)
Il remplace les requesters Intuition, Asl, Arp et Req au choix par des Reqtools. Taille par défaut règle la taille de la fenêtre par défaut par les préférences ReqTools. Le Mode ARQ autorise les requesters ARQ et Refresh rafraîchit le contenu du tiroir affiché, mais perd la position dans Listview.

Raccourcis Clavier
Il permet d'assigner un/des raccourcis clavier à la plupart des fonctions de MCP et Intuition. Validez la fonction, puis éditez les paramètres. Pour une fonction donnée, cliquez sur nouveau, un nouveau requester vous permettra de saisir le raccourci clavier que vous voulez en cliquant sur échantillon et en l'exécutant directement, soit à la souris et/ou au clavier.
Pas de Transmission permet de ne pas «passer» ce raccourci à un autre programme que MCP/Workbench.
Répétition envoie plusieurs fois la commande si vous maintenez la combinaison de touches enfoncées. Faites attention
de ne pas faire le même raccourci pour deux fonctions différentes ni d'utiliser ceux du Workbench...

RAM Patch (**ON**)
Il patche la RAM-handler pour que la taille réellement disponible en Ram soit affichée dans le titre de la fenêtre Ram Disk et non plus 0 tout le temps.

Souris pour Gaucher
Cela inverse les deux boutons.

Voilà, c'est fini pour cette fois !!

Nous traiterons dans le prochain numéro du réglage des fonctions SYSTEME «qu'on ne voit pas au premier abord» et de celles que nous avons laissées de coté à cause de leur complexité.
Comme cela, vous avez le temps de tester ;o) .

Yves Labre



***A** l'ère de la 3D, Warp3D permet à l'Amiga de bénéficier des chips 3D se trouvant sur certaines cartes graphiques.*

Warp3D est une bibliothèque de fonctions permettant aux applications l'utilisant d'effectuer des rendus 3D en temps réel, sans se préoccuper de connaitre la nature du chip 3D installé dans la machine.
Warp3D est capable de fonctionner aussi bien avec un PowerPC que sans.

Deux types de cartes graphiques sont supportés actuellement :
les CyberVision64/3D et les CyberVisionPPC/BVisionPPC. Il s'agit en fait des deux seules cartes avec 3D cablée (communément appelée «accélération 3D») disponibles sur Amiga pour le moment.

Les applications

Il existe deux raisons d'installer Warp3D. Pour les développeurs, bien évidemment, cela permet de réaliser des logiciels tirant parti de Warp3D.
Pour les autres, cela n'est utile que pour faire fonctionner des programmes déjà existants. C'est pourquoi nous allons dresser une liste succinte de ce qui existe déjà.

La principale application utilisant Warp3D est Descent. C'est le premier et pour l'instant le seul jeu qui en tire parti. Il est disponible aussi bien en version PowerPC que 68k, mais cette dernière n'est vraiment intéressante que sur 68060.

A part Descent on peut trouver StormMesa, une version du moteur 3d MESA. Mais ce n'est pas une application en soi. Elle intéresserait pour le moment plutôt les développeurs.
Il existe également diverses autres choses, telles qu'un plugin pour WarpAMP et une démo (Dark Sides of a Brain de ***CdBS Software***).
D'autres jeux supportant Warp3D sont annoncés, tels que Shogo, WipeOut 2097, Explorer 2260 et Maim & Mangle.

Installation

Warp3D se présente sous la forme de deux archives. L'une, ***Warp3D-2.0.lha***, contient tout ce qu'il faut pour faire fonctionner des applications Warp3D, et l'autre, ***Warp3DDev-2.0.lha***, regroupe les documentations et fichiers indispensables pour développer des programmes utilisant Warp3D.

L'installation de Warp3D en elle-même est très simple, puisqu'il suffit de désarchiver, de lancer l'installeur et de suivre les instructions. En revanche, certains problèmes peuvent survenir sur PowerPC.
Il faut savoir que l'utilisation de Warp3D dans des programmes PPC nécessite la présence de WarpOS. C'est pourquoi il vous faudra éventuellement l'installer.

Pour assurer un bon fonctionnement de WarpOS en conjonction avec Warp3D et une carte utilisant un permedia 2 (BVisionPPC/CyberVisionPPC), il convient de vérifier certains paramètres de WarpOS. Les utilisateurs avertis pourront s'assurer que les variables d'environement
«env:powerpc/gfxaddr»
et
«env/powerpc/force»
contiennent respectivement
«$e0000000»
et
«1».
Pour les utilisateurs non avertis, le plus simple en cas de problème est encore de réinstaller WarpUP 4.0 en suivant scrupuleusement les indications fournies, l'installateur prenant en charge ces détails de configuration lorsque c'est necéssaire.

Warp3D peut être utilisé aussi bien avec Picasso96 qu'avec CyberGraphics. Cependant, l'absence de driver Permedia2 oblige les heureux possesseurs de CyberVisionPPC/BVsiion à choisir CyberGraphics.
Si CyberGraphics v4.1 ne pose pas de problème, CyberGraphics 3.0 nécessite une version mise à jour du driver CyberVision/Bvision, disponible sur le site FTP de phase 5.
Ajoutons que la version PPC/Warp3D de Descent aura sans doute des problèmes avec cybergraphics 3.0.

Le bon fonctionnement de Warp3D peut être vérifié à l'aide des deux programmes de test fournis. Le premier, WarpTest (voir photo figure 1), affiche un simple carré

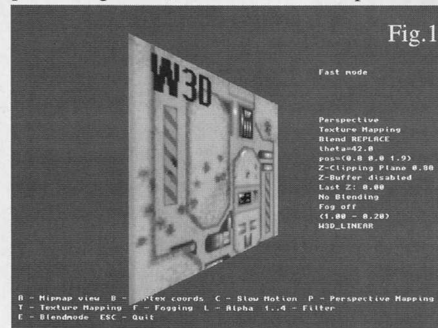


Fig.1

texturé, dont la rotation est controlée par la souris.
Le deuxième, Engine (voir photo figure 2) est un moteur simplifié de jeu en vision subjective (c'est à dire les jeux de type Quake).

Les utilisateurs de CyberGraphics doivent veiller à ne pas désactiver les modes 15 bits pour lancer ces programmes.


Fig.2

StormMesa

StormMesa n'est pas indispensable au bon fonctionnement de Warp3D, et vice versa. Cependant, StormMesa étant capable de tirer parti de Warp3D, il parait judicieux de parler de son installation ici.
Il faut, comme toujours, lancer l'installateur inclus dans l'archive StormMesa. Survient alors le problème de la configuration.
Par défaut, StormMesa est configuré pour réaliser le meilleur rendu possible, seulement le chip 3D ne supporte généralement pas tous les modes de rendu de MESA.
StormMesa est donc obligé, pour obtenir la meilleure qualité, de se passer d'accélération 3D, et de faire le rendu de manière logicielle. Le résultat est sans doute beau, mais excessivement lent.
Heureusement, les auteurs de StormMesa ont pensé à ce problème et ont ajouté la possibilité de demander un rendu pas exactement conforme, mais rapide. Il suffit de positionner la variable d'environnement *«env:MESA/Fast»* à 1.
Voici la marche à suivre :
- Ouvrir un shell
- taper *setenv mesa/fast 1*
- taper *copy env:mesa/fast envarc:mesa*

Le fonctionnement de StormMEsa peut être vérifié à l'aide des démos disponibles sur le site web de Haage & Partners.
http://www.haage-partner.com

Sur ce, bonnes vacances, bonne 3D et bon Anews…



Antoine Chavasse

MNU3 & EXTREME :

Que les amateurs de triturage d'images et d'animations se réjouissent car deux petites perles du genre viennent de voir le jour.

EXTREME

Commençons par **EXTREME**, conçu par le puissant cerveau de Paolo d'Urso de ***DARKAGE SOFTWARE***, une société italienne connue principalement pour ses jeux (Land of Genesis, Tales from Heaven, etc...).

EXTREME est un ensemble de 8 effets (Tunnel, vagues, sphère, eau, carreau, rotazoom, atmosphère, lumière) programmés entièrement en assembleur.

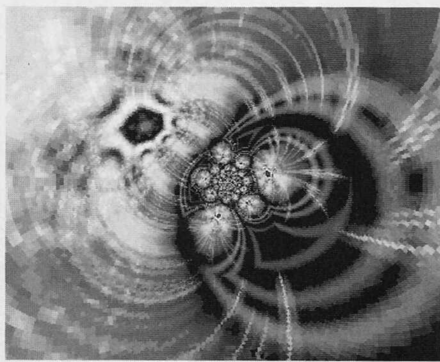
Avant de lancer un de ces effets, il vous faut charger une des nombreuses textures fournies (chaque semaine de nouvelles sont disponibles sur Aminet) et éventuellement la palette correspondante pour un meilleur rendu.

Un simple clic sur l'un des 8 effets vous permet alors d'apprécier de sublimes animations qui devraient ravir les VJ techno comme les amateurs de démos.

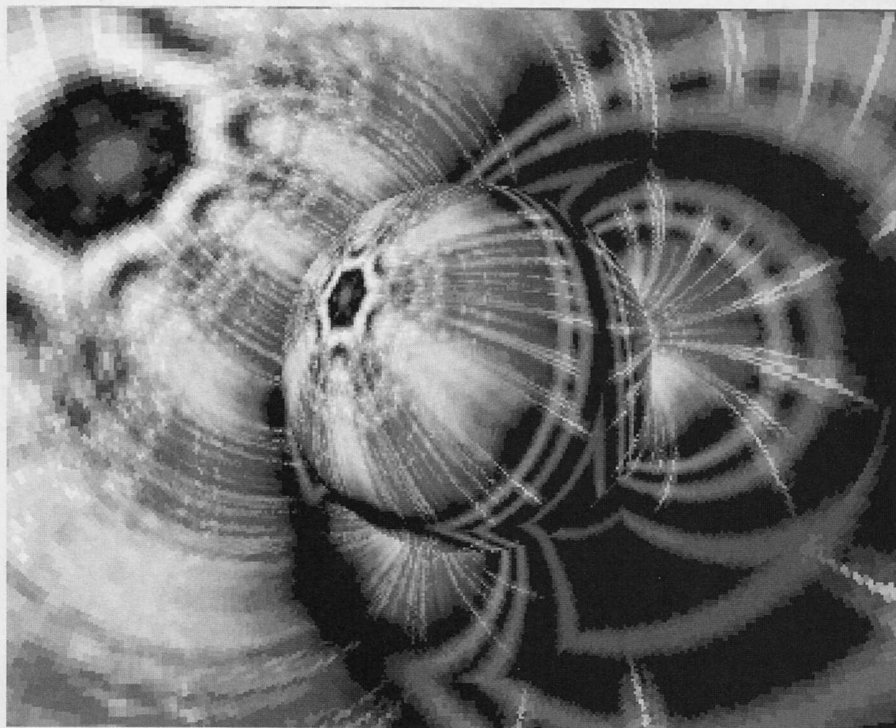
Les animations sont fluides, mais légèrement pixelisées par endroit (bitmap + zoom) et s'affichent en Pal uniquement (ou Ntsc).

De nombreux réglages sont aussi possibles : coordonnées du centre, zoom, rotation, caméra, profondeur, etc...

Récemment, un CD «EXTREME Add-On» est paru avec de très nombreuses textures et un utilitaire permettant de créer ses propres oeuvres.



Le prix de ce CD (5 euros) comme celui d'Extreme (10 euros) est très bas et j'invite les amateurs de ce genre de programme à s'enregistrer au plus vite (le mandat international est le plus pratique bien que bêtement taxé : n'hésitez pas à râler à la



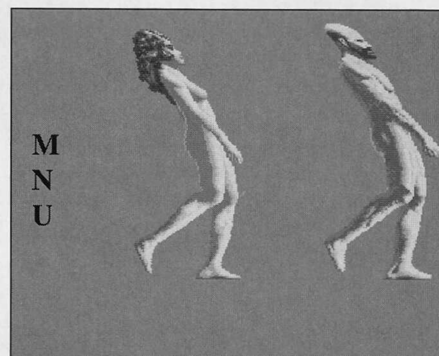
poste).

Enfin, une version beaucoup plus puissante baptisée SUPREME sera éditée prochainement par EPIC.

www.idealia.net/darkage

MNU3

Passons maintenant à **MNU3** du hollandais Rob Haarsma. Ce petit programme (freeware) vous permet d'appliquer des effets genre régie vidéo sur des animations au format anim5 en temps réel ! Les effets sont plutôt psychédéliques et vraiment impressionnants.



Il est cependant préférable d'éviter les animations en 256 couleurs ou Hi-res laced qui peuvent manquer de fluidité.

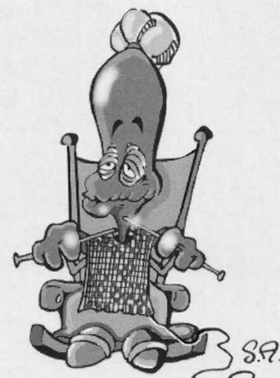
Il est aussi possible de mixer des animations entre elles, mais mieux vaut préparer son coup et adapter les palettes de chacune pour un meilleur résultat.

Egalement proposée, une option permet de faire réagir l'image au son provenant d'un sampler.

Des versions 68000, 020, 040 et 060 sont disponibles mais rappelons que dans ce genre de soft, c'est le chip graphique qui importe (je n'ose pas imaginer ce qu'aurait pu donner un tel programme sur le AAA...).

www.captainvideo.nl/mnu3

Christian DeZert
(chridez@club-internet.fr)





Le lecteur de CD-ROM est devenu de nos jours un périphérique pratiquement indispensable à l'utilisation courante d'un Amiga. Que ce soit le domaine public, les jeux, les logiciels utilitaires, les CD de magazines, le CD est incontournable. Avec l'arrivée d'Anews et son CD, vous n'avez plus aucune excuse pour ne pas enfin sauter le pas.

LECTEUR IDE OU SCSI ?

Le premier choix à faire est celui de l'interface : IDE ou SCSI. L'IDE a pour avantage d'être moins cher que le SCSI et d'être présent d'origine dans les A600, A1200 et A4000, bien qu'il n'ait pas été conçu pour supporter un lecteur de CD-ROM (bus non bufferisé).

Le SCSI a pour lui d'être plus rapide et de consommer bien moins de ressources lors de son utilisation : le processeur reste pratiquement libre, alors qu'un accès à un CD par l'IDE ralentit voire bloque momentanément le système. Le SCSI est également recommandé si vous envisagez la gravure de CD dans l'avenir (notamment la copie de CD à CD), en raison du temps processeur requis par les logiciels de gravure...

N'oublions pas que le port IDE des Amiga 600, 1200 et 4000 autorise la connexion de 2 périphériques seulement, tandis qu'une interface SCSI permet d'en brancher au minimum 7.

EN PRATIQUE

Si vous possédez déjà 2 disques durs IDE, par exemple, il vous faudra acquérir une extension permettant la connexion de 4 périphériques (IDEmux, PowerFlyer...) et ce avec des résultats aléatoires en fonction des marques et du modèle de vos disques durs pas toujours compatibles entre eux...

Si vous souhaitez vous équiper en SCSI, il vous faudra acquérir un contrôleur SCSI :
- soit un module se branchant sur votre carte accélératrice,
- soit une carte PCMCIA (le Squirrel de HiSoft),
- soit une carte Zorro ou Atéo, si l'on possède les bus ad hoc.

QUELLE VITESSE ?

Il est devenu presque impossible de se procurer un lecteur neuf lisant à moins de 32X, pourtant ces vitesses très élevées n'ont pas que des avantages : la lecture de CD rayés ou sales devient difficile et le niveau sonore atteint est assez désagréable. En utilisation courante une vitesse de 8X est suffisante et le lecteur est alors pratiquement silencieux. Seuls certains graveurs semblent actuellement proposer des vitesses de lecture inférieures à 16X (NB: le choix d'un graveur de CD est hors du champ de cet article, mais si vous êtes tentés, consultez d'abord les listes de compatibilité fournies avec les logiciels de gravure pour Amiga...)

En conclusion, les lecteurs les moins rapides feront très bien l'affaire, à moins qu'il ne soit dans vos habitudes de recopier des CD entiers sur votre disque dur...

EXTRACTION AUDIO

Si vous souhaitez récupérer la musique de vos CD, vérifiez que le lecteur de votre choix permet l'extraction audio numérique, c'est-à-dire qu'il doit pouvoir lire les données CDDA en passant par le bus (IDE ou SCSI).

Dans le cas contraire, il vous faudrait numériser la sortie audio du lecteur, ce qui nécessite une carte son et entraîne bien sûr une perte de qualité.

INSTALLATION MATÉRIELLE

Elle n'a rien de compliqué. Pour de l'IDE, placez le jumper du lecteur sur la position correspondant à sa situation : esclave s'il est branché sur la même nappe qu'un autre périphérique maître (probablement le disque dur), ou alors maître s'il est seul. Branchez la nappe IDE en plaçant bien le fil de couleur du côté de la prise d'alimentation. Pour l'alimentation, il est impossible de se tromper. En ce qui concerne le SCSI, choisissez une ID non utilisée par vos autres périphériques SCSI, ce qui se fait en général également à l'aide de jumpers. Ensuite connectez le lecteur sur la chaîne SCSI en n'oubliant pas de laisser le terminateur à la fin de la chaîne.

Sur certains lecteurs récents très (trop) rapides, comme le Plextor 40x, il existe un cavalier pour la longueur de block à configurer (très mal documenté d'ailleurs, comme sous Unix).

Connecter un lecteur de CD IDE à un A600/1200 non tower

Bien que l'interface IDE des Amiga 600 et 1200 permette de brancher deux périphériques, ceux-ci ne sont pas prévus pour contenir plus qu'un disque dur. La solution consiste à découper légèrement le plastique à l'arrière gauche de la coque, suffisamment pour y faire passer la nappe IDE et y brancher le lecteur de CD.

Vous devrez vous procurer une nappe de longueur suffisante pour y brancher le disque dur interne ainsi que le lecteur de CD; ainsi qu'une nappe 2"5-3"5 si votre disque dur n'est pas déjà en 3"5.

Il vous faudra également un câble récupérant l'alimentation du lecteur de disquettes. Pour cela deux solutions : se brancher sur le port floppy disk externe ou sur une prise d'alimentation interne comme celle qui se situe sur la carte mère, juste à gauche du lecteur de disquettes. Cette deuxième solution a le mérite d'être plus facilement réalisable, puisque des câbles en Y sont disponibles chez tous les revendeurs/assembleurs de micro-ordinateurs.

INSTALLATION LOGICIELLE

Si l'OS 3.1 est installé sur votre machine, déplacez l'icône **CD0** de ***SYS:Storage/DOSDrivers/*** vers ***SYS:Devs/DOSDrivers/***.

Ensuite, éditez les ToolTypes de celle-ci (menu Icones/Information du Workbench) en réglant UNIT à 0 pour maître, 1 pour esclave ou le numéro d'ID pour du SCSI. Le DEVICE doit être changé si vous n'utilisez pas le *scsi.device* (*1230scsi.device* pour le SCSI d'une carte Blizzard, par exemple). Notez que c'est bel et bien le scsi.device qui gère le bus IDE sur les Amiga qui en sont équipés d'origine...

Dans le cas contraire, plusieurs solutions sont possibles:

soit, évidemment, acheter l'OS 3.1 ou mieux l'OS 3.5, soit acheter un logiciel dédié.

- IDEfix97 est un package shareware destiné plus particulièrement à l'IDE. Il contient cependant CacheCDFS, un système de gestion de fichiers pour CD, qui fonctionne avec les périphériques SCSI et IDE. Ce FileSystem très complet permet de lire les CD aux formats : ISO9660 niveau 1 (8+3 caractères) et 2 (Amiga), RockRidge (noms longs avec compatibilité ISO9660, utilisé sous Linux), Mac HFS, et Joliet (noms longs Win95). Le package contient également PlayCD - un petit joueur de CD audio, et un émulateur de CD32. A noter que c'est le FileSystem qui a été retenu pour l'AmigaOS 3.5. Dernière mise à jour sur Aminet : février 99 *(disk/misc/IDEfix97.lha).*

- AmiCDFS est un FileSystem shareware reconnaissant les formats ISO9660, Rock Ridge et Mac HFS. Dernière mise à jour sur Aminet : décembre 97 *(disk/cdrom/amicdfs240.lha).*

- Atapi Plug'n'Play, shareware, reconnait les formats High Sierra, ISO9660, Rock Ridge et Mac HFS. La dernière version démo sur Aminet date de mars 97 (disk/misc/Atapi_PnP300.lha, AtapiPnPUpg.lha).

- AsimCDFS est un package commercial. Il comporte AsimCDFS, AsimTunes - une petite interface pour écouter vos CD audios, et deux émulateurs : CD32 et CDTV. Il reconnaît les format ISO9660, HighSierra, Rock Ridge, Macintosh HFS, Joliet, les CDPhoto Kodack & Corel et effectue directement une conversion des images vers de l'IFF-24bit. Il permet également de lire les données audios des CDDA directement par des fichiers. Enfin, il supporte les interfaces SCSI et IDE. Des versions démos sont disponibles sur le site web ainsi que les mises à jour pour les utilisateurs enregistrés (avec le numéro de licence). *<http://www.asimware.com>*
Dernière version : AsimCDFS 3.10 du 11 mars 99.

Olivier Fabre

Les mises à jour

AMP 1.21

Ce petit logiciel de décompression de vidéos Mpeg 1 et 2 se voit doté d'un support des animations Quicktime et de quelques corrections de bugs. Un PPC est toujours obligatoire, ainsi que 16 Mo de Ram.

AwebResume 1.11:

Ce petit utilitaire, qui permet à Aweb 3.2 (demo ou commercial) de reprendre les téléchargements HTTP et FTP interrompus est allégé du bug qui résidait dans la fonction «AutoResume».

Mpega.library V2.4

Il s'agit de la nouvelle mouture de cette fabuleuse librairie de décodage Mp3, elle supporte maintenant le tag «Wing VBR». Cette librairie est toujours optimisée pour 040, 060 ou PPC (PPC.library)

PalmBackup 1.7

Ce logiciel «multi-usage» pour Palm III, WorkPad (IBM) et dérivés se voit débarrassé de plusieurs bugs et possède quelques nouveautés.

Planete AMINET

Encore beaucoup d'Amigaïstes n'ont pas accès au net et le site Aminet leur est interdit. Les CD Aminet sont là pour pallier à ce problème.

L'Aminet Set 8 se compose de quatre CD bien remplis qui feront le bonheur de pas mal d'entre nous.

Le premier CD intitulé Tools comporte les répertoires suivants :

disk	9 MB
docs	208 MB
game	491 MB
hard	12 MB
text	28 MB
util	138 MB

Programme complet inclus : Opus 5.5

Le second CD intitulé GFX :

biz	270 MB
gfx	95 MB
pix	759 MB

Programme complet inclus : ArtEffect 1.5

Le troisième CD intitulé FUN :

comm	79 MB
demo	421 MB
dev	131MB
game	307 MB
misc	136 MB

Programme complet inclus : Gloom 3

Le quatrième CD intitulé MODS :

mods	1.020 MB
mus	61 MB

Programme complet inclus : CygnusEd 3.5

Comme vous pouvez le constater, cette compilation nous réserve bien des surprises !
Les mods tiennent toujours une place majeure, ce qui ne devrait pas décevoir les amateurs de musique sur Amiga.

Quelle que soit votre façon d'utiliser votre Amiga, vous y trouverez sûrement de quoi faire votre bonheur.
Sinon, pourquoi ne pas vous lancer dans l'aventure de la programmation pour venir à votre tour apporter une pierre à l'édifice ?

LEGEND OF THE ELVES

Vous incarnez Eric, un jeune elf qui vit avec ses parents dans une petite maison située sur l'île de Corvée Island.

Alors que vous rentrez tranquillement au foyer familial, vous découvrez avec stupeur une demande de rançon accrochée au mur du salon. Si vous ne payez pas 10000 Elfers, jamais vous ne reverrez vos chers parents.

Seulement, vos économies se montent à 50 Elfers...
La première partie du jeu commence et il vous faudra bien du courage pour surmonter cette pénible épreuve.
Des graphismes à la Monkey Island (les tout premiers) et une interface simple d'utilisation. Malgré un style qui a vieilli, on finit tout de même par se prendre au jeu.

L'auteur demande au joueur de bien vouloir s'enregistrer sur son site (*http://www.ericelf.freeserve.co.uk/*) mais l'enregistrement reste gratuit.

Auteur : Peter Armann
Freeware
Version : 1.5
Configuration : OS1.3, 2Mb Chip, Disque dur, Fast Ram recommandé.
Où : game/role/legendofelves.lha
Taille : 938 K

MEGASQUAD

Un petit jeu qui aurait pu être codé sur un Atari 2600 (j'exagère à peine). Graphisme des plus rudimentaires.
Nombre de joueurs : 2.

Chaque joueur contrôle un vaisseau triangulaire et le but est simple :
Exploser l'adversaire !
Uniquement pour les amateurs du genre.
De plus, il vous faudra débourser 10 $ pour pouvoir accéder à un éditeur de terrain. Juste une question : qui voudra débourser cette somme pour ce «programme» ?

Le plus étonnant est qu'il figure comme récent sur Aminet alors que le programme date de 1993. Une erreur au niveau d'Aminet ou bien l'auteur a voulu redonner une seconde vie à son bébé ?

Auteur : Clay Hellman
Sharware
Où : game/2play/megasquad.lha
Taille : 53 K
où : game/2play
auteur : Clay Hellman

OneTouchMac



Il arrive parfois que l'on soit amené à booter sur une startup-sequence différente si l'on veut démarrer un système optimisé pour shapeshifter, par exemple. Après avoir crée différentes startup, il vous faut ensuite les renommer suivant vos besoins. Cela n'est pas bien difficile en soi mais cela manque de convivialité.

Sebju a pensé à vous en codant un petit utilitaire très agréable d'emploi puisqu'il utilise une interface graphique pour régler les préférences.

Le principe est simple : chaque bouton de la souris est affecté à une startup lors du démarrage de l'Amiga.

L'installation est des plus simples, il suffit de cliquer sur l'icône d'install et de suivre les instructions.
Après avoir lancé les préférences, il vous reste juste à indiquer quelle startup devra être lancée si l'on appuie sur le bouton gauche, du milieu ou de droite de la souris.
Ce style d'utilitaire devient très rapidement

indispensable.

Un programme simple donc, mais efficace, comme on aimerait en voir plus souvent.

Auteur : Sebju
Freeware
Version : 2.0
Où : util/boot/1touchmac2.lha
Taille : 99 K

PIROUWORMS

Voici une archive contenant de nouveaux mondes pour le fabuleux jeu Worms. Parmi les 12 nouveaux mondes qui vous sont proposés, certains sont particulièrement sympathiques, d'autres sans intérêt.
A conseiller aux fanatiques du genre et nous savons qu'il y en a !

Auteur : Pierre Roublot
Freeware
Où : game/data/pirouworms.lha
Taille : 938 K
auteur : Pierre Roublot

RAID

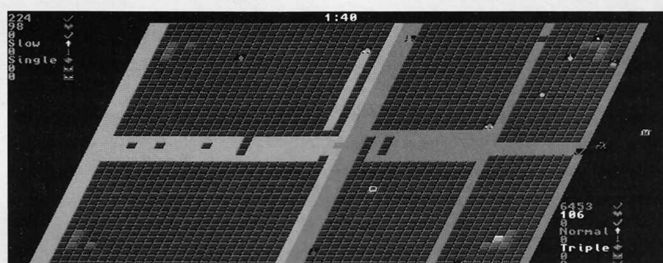
Aux commandes d'un petit vaisseau spatial, vous devez détruire le maximum de canons à la surface d'un astéroïde.

L'effet de gravité rendra votre tâche bien difficile. L'intérêt très limité du jeu finira sans aucun doute par vous lasser. De plus, les graphismes sont vraiment très primaires... On est en droit de se demander pourquoi le programme demande au minimum un 68020, l'AGA et de la fastram... Peut être parce qu'il est codé en Blitz Basic ? Pourtant, il me semble que ce langage dispose de belles possibilités...

A moins d'être encore une fois un fanatique du genre, il est préférable de passer son chemin.

Auteur : Daniel Olofsson
Freeware
Version : 1.0
Configuration : 68030 (68020), AGA, Fastram
Où : game/shoot/raid.lha
Taille : 1.8 M

WormWars



Vous connaissez Nibbler ? Le serpent qui n'en finit pas de s'allonger au fur et à mesure qu'il mange des pommes ?
WormWars en est une variante qui peut se jouer à quatre joueurs ou contre l'ordinateur. Différents obstacles jonchent le terrain, ce qui redonne un peu de piment au jeu.
Ces derniers peuvent vous rendre plus rapide, augmenter votre capital d'énergie, etc...
Côté graphique, ne vous attendez pas à quelque chose d'extraordinaire, nous restons encore dans la tradition des «oldies».
Néammoins, il reste agréable dans l'ensemble et pourra toujours vous divertir un peu durant les longues soirées d'hiver !

Auteur : James Jacobs
Shareware
Version : 4.4
Configuration : PAL, OS2.04+
Où : game/misc/wormwars.lha
Taille : 593 K

Jean-Philippe Pinon

L'émulation : est-ce bien légal ?

ATTENTION : La rédaction et l'auteur déclinent toute responsabilité quant au sujet spécifique de l'émulation. Cet article ne doit en aucun cas être interprété comme une incitation à commettre un crime ou un délit, quel qu'il soit.

Les processeurs de nos machines sont sans cesse plus rapides. Le micro sorti il y a deux ou trois ans fait aujourd'hui figure d'escargot et ainsi de suite. Ainsi, les «vieux» ordinateurs et consoles d'il y a une dizaine d'années ne réprésentent aujourd'hui que quelque fractions du temps machine d'un micro récent. L'envie de les émuler, c'est-à-dire de faire fonctionner d'anciens logiciels spécifiques sur un autre système, plus performant, s'est vite fait sentir. Oui mais... au détriment de certains droits.

Vous émulez chez vous un vieil Amstrad, une Super Nintendo, un Mac ou une Playstation ? En avez-vous le droit ?

La théorie.

Lorsqu'on se sert d'émulateurs, on émule en fait deux choses : la machine et le jeu, qui bien souvent aura dû être transformé (sous forme de ROM, fichier images, etc ...). Commençons par les machines, et plus précisement les consoles. Il y a presqu'invariablement des brevets déposés sur ces appareils.

Bien souvent, elles ont aussi un logo qui peut être protégé par le droit d'auteur, le droit de marque ou déposé comme modèle.

De plus, une console est souvent équipée de co-processeurs spécifiques, sur lesquels existent un droit spécial, proche du brevet. Or, que se passe-t-il lorsqu'on lance un émulateur ?

La «console» virtuelle se met en route (enfreignant peut être le brevet, et à coups sûrs le droit spécial sur les processeurs). L'émulateur poursuit et représente joyeusement la marque et le logo de son constructeur (enfreignant à coups sûrs les autres droits).

Prenons ensuite un jeu vidéo sorti sur console et que vous émulez sur votre machine. Lors de la réalisation du jeu, différents droits d'auteurs ont été concédés à l'editeur du jeu : celui des graphistes bien entendu, mais aussi celui des musiciens et des programmeurs. Ces droits ont tous été cédés à l'éditeur pour certains formats : les consoles sur lesquelles le jeu a été réalisé. Mais en émulant le jeu, on utilise un nouveau format, non prévu par les différents auteurs... Les droits n'ayant pas été cédés, on leur doit donc de l'argent !

La pratique.

Bien évidemment, la police ne va pas débarquer chez vous à chaque fois que vous lancez *Mame* ou *WarpSnes*. C'est avant tout l'auteur de l'émulateur qui peut être tenu pour responsable civilement et pénalement. Néanmoins, l'utilisation d'un émulateur pour une console ou des jeux que l'on n'a pas achetés constitue très probablement un acte de piratage, bien qu'aucun tribunal français n'ait eu, pour l'instant, à en répondre.

Il règne dans le domaine de l'émulation une certaine tolérance, justement dûe au fait que les machines et les jeux émulés sont anciens. N'oublions toutefois pas que le droit d'auteur dure en France jusqu'à 70 ans après la mort de l'auteur ! Voilà qui tord le cou à l'idée reçue selon laquelle si un éditeur ne parle plus d'un logiciel, ce dernier tombe dans le domaine public...

Le problème devient plus grave lorsqu'on parle d'émulateurs Playstation ou Nintendo 64, consoles et jeux qui se vendent actuellement. On parle même déjà d'émulateurs Dreamcast disponibles pour les machines les plus puissantes ! C'est pourquoi notamment aux Etats-Unis, Sony a fait un procès à certaines sociétés qui proposaient à la vente des émulateurs Playstation.

Il y a là, à n'en pas douter, une sorte de parasitisme économique vis à vis des constructeurs de consoles qui ont investi dans des recherches et développements coûteux, mis sur pied un réseau de distribution et financé des campagnes de publicité fort onéreuses. Les tribunaux américains ont donc condamné ce genre de pratiques et à ce jour, il semble que l'on n'entende plus parler de l'émulation Playstation sur PowerMac G3...

Un exemple sur Amiga.

L'émulation d'un Macintosh sur Amiga est une chose aisée. Que ce soit au travers de Shapeshifter ou de Fusion, bon nombre d'Amigaïstes passe du côté MacOS pour utiliser des logiciels Mac, non disponibles sur Amiga. Le fait que ce soit en émulation et, parfois, que l'émulateur soit gratuit fait faussement croire à un certain degré de permission. De plus, Apple fournit désormais gratuitement la version 7.5 du MacOS sur son site Web. Il est donc possible d'utiliser gratuitement un environnement MacOS sous AmigaOS ?

Pas si sûr. Pour démarrer, Shapeshifter et Fusion ont besoin d'une ROM, que l'on est autorisé à récuperer sous forme de fichier dans un Mac que l'on possède déjà. Donc, sans machine, pas le droit d'émuler.

Ensuite, un fois sous MAcOS, il faut bien faire quelque chose. La tentation est forte d'aller chercher sur le Net des fichiers-disques clés en main qui proposent des utilitaires et logiciels pirates...

Que faire ?

Vous émulez de vieilles machines dont on n'entend plus parler ? Amstrad ? MSX ? Commodore 64 ? Vous croyez qu'elles sont dans le domaine public. Je l'ignore pour les autres, mais allez donc demander à Gateway combien ils ont acheté les propriétés intellectuelles de Commodore...

Si vous voulez faire rentrer les choses dans l'ordre, le mieux est encore d'acheter ces mêmes machines sur le marché de l'occasion. Un vieil Atari, Amiga 500, une vieille Nes ou Megadrive ne devrait pas vous coûter bien cher, et là au moins, plus de problème de vitesse d'émulation !

Pour les jeux, il ne faut pas croire non plus que les droits deviennent libres très vite. Il semblerait futile de croire que le Super Mario World de la SuperNes n'est plus protégé. Certains jeux Gameboy comme Zelda, largement diffusés dans le monde de l'émulation, sont pourtant encore en vente en version colorisée dans les magasins.

Là aussi, on peut trouver en occasion (dans les marchés aux puces, les Cash Converters et autres professionnels de l'occasion) les jeux à émuler. L'astuce consiste en un article du code de la propriété intellectuelle qui permet d'effectuer une (et une seule) copie de sauvegarde de son logiciel.

Comme certains éditeurs ne respectent pas ce droit (en protégeant leurs jeux ou en les mettant sur des supports non reproductibles), l'émulation permet d'y remédier, à condition bien sûr de posséder l'original.

Enfin, prenez garde à certains sites Web d'éditeurs célèbres. Par exemple, Factor 5 sur *http://www.factor5.com*, propose bel et bien les trois fichiers images de Turrican 1,2 et 3 pour UAE. Mais si on fait l'effort de bien lire la page, on apprend que ces fichiers sont disponibles uniquement pour ceux qui ont les originaux en disquette. Attention donc.

Le but de cet article n'est pas de faire une leçon de morale. Il vient juste rappeler quelques évidences, afin de mettre en garde les utilisateurs.

Encore une fois, il est quasiment improbable que Sony, Sega, Nintendo ou Apple viennent jusque dans nos bras, égorger les disques durs remplis de ROMS douteuses. Mais il en auraient parfaitement le droit...

Ben Yoris



Qu'est-ce que le HTML ?

Je ne vais pas vous apprendre que c'est un langage qui est avant tout destiné et surtout utilisé sur Internet. L'HTML est précisément un langage pour la création de documents hypertextes, c'est-à-dire relier des informations entre elles.

Ce langage est à l'heure actuelle compréhensible par tous les systèmes et sur toutes les machines, sans nécessité de modifier le code pour qu'il puisse être lu. En fait, ce que vous voyez chez vous est pratiquement identique à ce que voit votre voisin.

S'agissant des logiciels de création html, il en existe tant sous tous les environnements, que je ne peux vous les lister. En revanche, le premier éditeur de textes venu (ASCII) , permet de créer ses propres pages pour que n'importe quel navigateur WEB les reconnaissent.
Cependant, il existe des éditeurs *WYSIWYG* (Ce que vous voyez est ce que vous obtiendrez) qui permettent d'éditer sa propre page web sans connaître une seule commande html. C'est plus facile mais dans ce cas, lire cette série devient inutile.

Ici donc, nous verrons comment faire des tableaux, utiliser de la couleur, insérer des images fixes et animées, concevoir des animations, construire des formulaires et bien sûr établir des liens hypertexte.

L'intérêt

Grâce à ce langage, vous pourrez rédiger des documents, des manuels d'utilisation, des aides et pourquoi pas, des magazines.

Le langage HTML répond à une norme qui évolue sans cesse. Nous commencerons donc par les bases.

Les outils

Vous trouverez sur les CD (1&2) des programmes vous permettant d'éditer des textes, mais aussi des navigateurs.

Les deuxièmes, nous n'en avons pas besoin, ils serviront juste pour vérifier et visualiser notre travail.

Le listing et l'exemple HTML se trouvent sur le CD ROM. Ainsi, l'exemple que vous aurez sous les yeux sera commenté dans les lignes ci-dessous.

Si c'est pour vous la première fois que vous utilisez le langage HTML, lorsque vous allez éditer ce fichier, vous allez vous rendre compte qu'il n'existe pas de notion de coordonnées et vous ne comprendrez rien. C'est normal pour l'instant.

Maintenant, décomposons les différentes parties du document :
- La tête
- Le corps

La tête

La tête des documents HTML commence toujours par des ***<TAG>*** (Les tags sont des commandes HTML) et se terminent par des anti-tags ***</TAG>***.

La tête d'un document est indispensable car elle contient une information très importante : le nom de la fenêtre. Celle-ci est définie par ***<TITLE>***le titre ***</TITLE>***.

Cependant, on peut toujours mettre plus d'informations dedans, vous le verrez ci-dessous.

```
<HTML>
<HEAD>
<META HTTP-
EQUIV="remarque"CONTENT="un petit
commentaire de début">
<META NAME="Auteur"
CONTENT="HELLO de SECTOR ONE">
<TITLE>Ma première page WEB</TITLE>
</HEAD>
```

Le corps

C'est la partie principale du document car elle contient les informations qui vont s'afficher dans la fenêtre de votre navigateur. Elle aussi commence et se termine par des TAGs :
<BODY> et ***</BODY>***.

A l'intérieur, tous les mots et les textes se suivent sans normalisation. C'est pourquoi on ne trouvera pas de fonctions de tests et nous lirons et interpréterons le script sans présentation.

On peut dire, en un mot, que c'est un langage primaire et donc vous qui me lisez vous pouvez vous faire des pages WEB sans jamais avoir utilisé ou fait de la programmation.

Il vous faudra juste quelques idées pour réaliser des choses merveilleuses et, bien sûr, respecter la syntaxe.

Les propriétés du corps correspondent aux différentes couleurs, l'image de fond et les couleurs des liens.
Ces commandes seront vues dans une prochaine partie mais ici on prendra par défaut celle du navigateur.

Le Texte se situe aussi dans des TAGs pour qu'il soit affiché sinon vous ne le verrez pas. Voici les TAGs qui sont utilisés dans l'exemple :

*** ***	Délimite un paragraphe
<center> </center>	Centre un texte
<div align=left> </div>	Aligne à gauche
<div align=right> </div>	Aligne à droite
*** ***	Une tabulation
*** ***	Enter ou Return

On vient de voir comment placer un texte, maintenant il faut définir le style du texte :

*** ***	**gras**
<i> </i>	*italique*
<u> </u>	souligne

Bien sûr, ces TAGs sont cumulables et donc on peut mettre un texte en gras et en italique :
<b><i> et annuler le style par une autre série de TAGs <[3mi><[0mb>.

Concernant les fontes, ou si vous préférez la texture, elles sont déterminées par un TAG ***<FONT>*** et ***</FONT>*** et il faut rajouter ***<SIZE =+.>*** pour voir le texte plus gros. Cette fonctionnalité sera approfondie plus tard.

Les liens

Les liens permettent de voyager dans un même document ou d'aller vers un autre site, mais ces liens permettent aussi d'envoyer des messages directement via un E-mail.

Dans l'exemple vous trouverez 2 liens sur 2 sites et un lien vers un E-mail. Voici en détail ceux utilisés dans la page d'exemple :
*** *** saute au site WEB indiqué
*** *** ouvre la messagerie pour envoyer un courrier

Dans un prochain numéro, nous avancerons un peu plus rapidement.
Ceci dit, vous pouvez toujours m'envoyer vos réalisations ou un lien pour que je vérifie votre travail.

Hello / SECTOR ONE
Hello@chez.com

Si nous n'avons pas évoqué l'annonce de la société IWin Corporation, au mois de septembre, c'est que nous avions de sérieux doutes sur la réalité de leurs projets.
Nous avons donc mis notre chasseur de scoop sur l'affaire...

Concevoir une carte-mère avec de l'USB, de l'AGP, du PCI, des slots Zorro est possible. D'autres s'y sont essayés avec plus ou moins de succès (DCE, DRACO, ACCESS, ...). Mais tout cela a un coût, d'autant plus élevé qu'il ne s'agit pas (plus) d'un marché de masse.
Concevoir sous forme de software le hardware de l'Amiga est aussi du domaine du possible. Mais, comment une société peut, en petits volumes, concevoir, faire fabriquer des carte-mères, les placer dans un boitier dernier cri, puis les vendre avec un 68060, disque dur, écran etc... pour $499, soit moins de 3000FF ?

LA SOCIETE :

Si l'on en croit le CEO de la société IWin (Je gagne), Martin Steinbach et les informations délivrées par leur site WEB (*http://www.iwin-corp.com*), la société IWin est née de la fusion des éditeurs de logiciels, Workshop et Branch Software, basés respectivement en Allemagne et en Autriche. Des bureaux existent à Hong-Kong et dans l'état de Delaware (paradis fiscal). Un autre bureau devrait bientôt s'ouvrir au Texas, ainsi qu'à Houston. La société, d'après le site web a été crée le 14 juin 1999.

IWin Corporation, compagnie récente, enregistrée dans l'état de Delaware (coût compris pour l'enregistrement : entre $200 et $600) est spécialisée dans les solutions Internet à base de serveurs MIPS, x86, etc...
La société ne vend pas en direct mais par le biais de distributeurs et revendeurs.

PowerSE, logiciel phare de la société IWin a été développé par la société Altara Computers. Le site WEB d'Altara a été crée par Martin Steinbach.

D'après une source interne à la société, Martin Steinbach est employé par la société Merant en tant qu'administrateur réseau, à Ismaining, ville proche de Munich et autre adresse physique de la société IWin.

La société Merant est une nouvelle compagnie, formée grâce à la fusion des sociétés InterSolv et Micro Focus. InterSolv faisait des packages de contrôle de gestion de code source. Micro Focus faisait des outils et compilateurs COBOL. La société Merant est citée en tant que partenaire de la société HEWLETT PACKARD.

Micro Focus n'a jamais fabriqué de hardware, ni produit un quelconque logiciel pour Amiga. Seuls quelques employés détenteurs de machines Amiga y travaillaient.
L'un de ces employés, Andrian Aylward a écrit la post.library et un interpréteur AREXX. Il faisait partie aussi de l'équipe de Cambridge qui a écrit TripOS. Il a quitté Commodore bien avant que cette société ne domine le marché informatique. L'un des programmes de Micro Focus s'appelait «Workbench».

LE SITE WEB

- Pourquoi le site WEB de la société, crée le 21 juin 1999, est-il enregistré au nom de Martin Steinbach et non pas au nom de la société IWin, comme c'est le cas pour n'importe quelle société ?

- Martin Steinbach, CEO, déclarant être à la tête d'une société de 338 personnes, est son propre webmaster, comme pour plusieurs autres sites hébergés chez un petit fournisseur, pour un coût de $19.95 par mois.
A ce prix, en Allemagne, il est impossible d'avoir un FAI capable de délivrer une large bande passante pour un site commercial. En fait, il aurait été impossible aux utilisateurs PC, Mac, Amiga de télécharger tous les programmes promis sans mettre à genoux le serveur. Le site a déjà disparu à plusieurs reprises, du fait du trop grand nombre de visiteurs qui ne faisaient que cliquer sur les pages Web. Pour une société internationale, qui semble posséder de l'argent, il est curieux de ne pas disposer d'un site à la hauteur de ses prétentions.
Récemment, le site était indisponible, car la somme de $70 n'avait pas été versée à Internic (gestionnaire des noms de domaine).

- De plus, pour un site s'adressant à des professionnels, celui-ci comporte de nombreuses lacunes. Le site IWin annonce et présente beaucoup de choses, mais il est impossible d'avoir des détails. Par exemple, les sociétés présentées comme se servant de PowerSE n'ont aucune coordonnées (à part la ville). Le site met en avant des solutions professionnelles destinées aux professsionnels. Que fait (faisait) une page Amiga sur la page de garde ?

- Il existe un site où le nom de Martin Steinbach apparaît :
http://www.stellenanzeigen.de. Ce site au look TRES similaire à celui d'IWin semble destiné à de potentiels investisseurs. Un dénommé Martin Steinbach propose aux gens d'acheter des actions de certaines sociétés, dont les projets ne sont pas spécifiés. Sur une autre page, un questionnaire très complet permet à tout investisseur intéressé, de laisser une telle masse d'informations le concernant, que celles-ci pourraient intéresser n'importe quel acheteur de listes.
Concernant ce site, il a été dit mi-août, «qu'il pouvait avoir été créé, soit par un escroc pour obtenir de l'argent, soit dans le but d'établir un fichier pour le vendre à d'autres sociétés, soit par une université, pour créer une société virtuelle et noter la réactions des gens». Phrase prémonitoire, ou galop d'essai ?

- Sur le site WEB d'IWin, rubrique News, il est annoncé qu'IWin et Tulip (assembleur PC ayant racheté le nom et le logo Commodore) ont commencé les premières négociations pour l'achat des droits Commodore. Si l'on clique sur le lien, il est dit «qu'après tout ce qui s'est passé pour et avec la société Amiga incorporated, IWin annonce qu'il n'est plus question d'utiliser le nom de Commodore. IWin a stoppé toutes les négociations avec Tulip». Quel est le rapport entre Tulip, l'usage du nom de Commodore et les derniers événements concernant la société Amiga ?

Puisque les machines IWin n'utiliseront ni le nom Amiga, ni sa technologie, ni une licence, pourquoi se justifier ainsi ? De plus, la raison invoquée n'est pas celle avancée lors de la conférence du 2 octobre.

- Martin S. répond lui-même au seul téléphone (portable) qu'il ait indiqué pour la société les jours ouvrables. Aucun numéro de ligne téléphonique fixe, ni de numéro de fax n'est mentionné sur le site. Martin S. ne se présente pas en tant que responsable de la sté IWin (en fait, il ne se présente pas). Par contre, il est possible de le joindre via la société Merant, qui existe toujours. Les messages envoyés sont postés à partir d'un ordinateur appelé : «xlproxy 1.intersolv.de».

- La mise-à-jour de PowerSE est parue sur le site sous forme de fichier ZIP. Après décompactage le fichier, inutilisable, car partiel, laisse apparaître une en-tête Photoshop. (?)

DECLARATIONS :

Martin Steinbach a déclaré au mois d'août (texte intégral issu de plusieurs messages) :
- Nous avons un prototype de A2010 prêt à 80%. Les 20% n'étant que des choses mineures à régler.
- Les cartes graphiques et sonores sont de notre conception.
- La version de PowerSE envisagée est une version spécifique Amiga et sera fournie avec un noyau et quelques outils. AmigaOS est installé par-dessus PowerSE.
- Les tests internes indiquent que la machine est 20% plus rapide qu'un Amiga avec 68060, mais qu'il faut la tester en environnement réel.
- Les machines sont développées depuis 2 ans.
- Aucune ligne de code de l'AmigaOS n'a été utilisée.
- PowerSE est juste une option. Il peut être installé sans la Rom Amiga, il en résultera une émulation normale (pas réellement une émulation mais quelque chose de similaire) telle celle d'UAE/Fellow. Il est possible d'installer la rom Kickstart et PowerSE par-dessus, celui-ci tournera alors en arrière-plan et redigera tous les appels importants en direction de l'OS et du hardware, tels le son, la carte graphique, etc...

- L'A2010 sera vendu vers le milieu de novembre 1999.
- Il sera possible de faire fonctionner Linux. Nous y travaillons. I-DDK est actuellement en cours de portage pour Windows, Solaris,

Linux.

- Il ne s'agit pas d'un PC déguisé, avec WinUAE. C'est un ordinateur compatible avec l'Amiga et n'utilisant pas de couches WinUAE, Microsoft ou d'autres produits existants dans le monde. L'ordinateur est à 90% issu de notre technologie.

LES QUESTIONS :

- Pourquoi personne n'a entendu parler des sociétés WorkShop et Brain Software qui existent d'après Martin S. depuis les années 80 ?

- Pourquoi personne n'a entendu parler, vu ou testé PowerSE, développé depuis 10 ans ? Pourquoi ce programme n'est pas disponible dans le commerce ou à l'achat chez les distributeurs/revendeurs ? D'après la faq, PowerSE a été surtout vendu en Autriche et des tests et descriptifs sont parus (ou ? sur quel support ?). Mi-septembre, sur le site, était apparu un message relatant une présentation de PowerSE dans un magazine. Ce message a rapidement disparu. Dans l'en-tête de la page html, on pouvait lire «Company Merant».

- Pour sans doute crédibiliser son affaire, Martin S, a envoyé tout le monde sur le site de SUN. Effectivement, la société IWin y est citée comme présentant une solution Internet avec SOLARIS. Mais après quelques recherches sur le site, il est facile de s'apercevoir que n'importe qui peut se déclarer comme partenaire. Il s'agit d'un simple formulaire avec déclaration de site web.

- D'après des spécialistes hardware Amiga, la FAQ postée par IWin comporte des non-sens techniques, sans compter l'absence du support RTG pour les cartes graphiques. Les auteurs de CyberGFX et de Picasso96 en septembre, n'avaient toujours pas été contactés. Martin S. s'était promis de les joindre. A priori PowerSE pourrait se charger de ce travail. Alors pourquoi cette réponse de Martin S. ?

- Pourquoi ont-ils choisi d'appeler initiallement leurs machines A510 et A1010, alors que ces noms existent déjà pour des périphériques Commodore ?

- Pourquoi ont-ils déclaré être en relation avec Tulip computer pour le rachat imminent du nom Commodore, alors que Tulip a rendu public une lettre déclarant être aucunement en pourparlers avec la société IWin ?

- Comment des sociétés de software ont-elles été amenées à vouloir produire du hardware (qui plus est des clônes et non pas de réels nouveaux Amiga), sur un marché en perte de vitesse ?

- Pourquoi vouloir produire seulement maintenant et gaspiller de l'argent (une offre de 18M shillings autrichiens) en rachetant la marque et le logo Commodore, alors que tous les observateurs s'accordent à dire que le marché s'amoindrit ? Le pouvoir d'une marque est une chose, il ne faut pas le négliger, mais nous ne sommes plus en 1990.

- Pourquoi Martin S., dans l'interview parue sur AmiUpdate (site nouveau lui aussi, créé pour l'occasion par un comparse ?) prétend-il que ses machines sans OS se vendent bien, alors qu'elles ne sont pas encore en production ?

- Pourquoi Martin S. déclare t-il la production de C5300 et C5400 démarrée début septembre, alors qu'il est incapable d'en montrer un exemplaire, même en prototype, début octobre ?

- Pourquoi les CD avec le Technology guide qu'IWin envoie sont tous illisibles ?

- Lorsque c'était encore de mise, IWin prétendait que l'AmigaNG ne serait pas compatible avec l'Amiga actuel, mais était incapable de dire à quel niveau. Pas très sérieux pour un spécialiste... De plus, cela était non seulement en contradiction avec les déclarations du site Amiga de l'époque, mais aussi avec celles de Jim COLLAS qui se faisait un point d'honneur à ce que l'AmigaNG fasse fonctionner les applis actuelles.

- Dans l'interview, toujours, IWin prétend ne pas vouloir entrer en concurrence avec la société AMIGA. Dans leur FAQ, ils disent le contraire.

- Début septembre, IWin a cessé de communiquer dans les newsgroups, au même moment que la société Amiga, prétextant être tenu par un NDA et surtout avoir reçu l'ordre d'Amiga Inc de garder le silence pour les semaines à venir (sic). En fait, le silence de la société Amiga a débouché sur l'abandon de la fabrication de la nouvelle machine et au changement des dirigeants. Fin Aôut, Jim COLLAS déclarait ne pas connaître IWin et devait se renseigner.

- Martin Steinbach avait délaré qu'il y aurait une annonce de la part de la société Caldera pour de futurs plans concernant l'Amiga et Linux. Deux mois plus tard, nous attendons toujours une déclaration de Caldera.

- La société Computer City, distributeur Amiga au Bénélux, avait reçu des photos de la part de la société IWin, censées représenter leurs bureaux. Comme celles-ci généraient beaucoup de questions (comme le pourquoi du nom apparaissant sur un carton : InterSolv), les photos ont été retirées du site. Vous les trouverez sur le CD, dans le répertoire IWin-OLD, avec celles prises lors de la présentation le 2 octobre, dans le répertoire IWin-NEW.

Il est apparu que Martin S. se servait d'articles de la presse magazine relatifs à sa société et présentant ses produits, pour justifier son existence (notamment notre confrère LOGIN). Une première fois sur le site Internet IWin (sans autorisation) et une deuxième fois, lors de la conférence du 2 octobre, destinée principalement à quelques personnes retenues sur on ne sait quels critères. La revue Amiga FORMAT par ex. n'était pas invitée. Les magazines non invités le seront lors de la prochaine présentation, dixit Martin Steinbach. En attendant, les photos des bureaux d'IWin sentent l'installation récente. Je ne sais s'il s'agit de la rigueur teutonne, mais le tout semble très spartiate. Aucune décoration au mur, rien de personnel sur les bureaux des personnels féminins, et, pour une société qui vend des solutions réseaux, les machines n'y sont pas reliées. La vice-présidente utilise des disquettes...

A leur décharge :

- La société existe, créée dans l'état de DELAWARE, surtout pour des raisons fiscales, etc...

- Le site dans son état actuel, a nécessité de nombreuses heures de travail et est trop fourni pour une simple blague. Ou alors, son auteur relève de la psychiatrie.

- Martin Steinbach se donne un mal fou pour prouver l'existence d' IWin et de ses projets : Réponses dans les sites de discussions aux questions posées, FAQ, envoi de marchandises (tee-shirt, tasses, briquets etc, le tout à l'effigie de la sté IWin), envoi de CD pour tests de logiciels, invitation de la presse.

DERNIERE MINUTE :

Concernant le fait que le site soit inaccessible : Martin Steinbach a déclaré que cela était dû au changement de nom de domaine. En effet, la série «C-XXX»de machines aura son propre nom de domaine. Il n'empêche que la facture d'enregistrement du site n'a pas été payée.

Martin Steinbach a revendu 95% de ses parts de la société IWin à une autre société du nom de FOCKE SYSTEMS Gmbh, située en Autriche.

Il n'est donc plus le CEO, c'est Rue Ann MARK, ancienne vice-présidente de la société IWin, qui l'a remplacé à ce titre (elle figure sur l'une des photos du CD), mais pour une société du nom de IWin Hardware Products. Les négociations (d'après Rue Ann MARK) étaient entamées depuis un mois. IWin Corporation sera séparée en deux autres sociétés indépendantes : IWin Software products, et IWin Consulting.

IWin Software Products continuera le développement des solutions serveurs, stations de travail et de la série «C». IWin Consulting sera responsable de la mise en place et du S.A.V. Martin Steinbach continuera, mais à priori, en tant que consultant, à être «disponible» pour IWin Hardware et IWin Software pour les questions d'ordre général (sic).

Nous laissons au lecteur le soin de conclure...

Lexique 3D (suite)

Comme promis, voici la suite du lexique du mois passé, sans oublier de vous signaler que la version 5.6 d'Imagine est disponible pour les inscrits à la Constant Upgrade (plus d'infos sur www.coolfun.com). Après, je vous présenterai quelques sites 3D généraux intéressants à visiter.

Le lexique

Lancer de rayons «Raytracing» : méthode très performante (mais coûteuse en temps machine) utilisée pour générer des images «photo-réalistes». Elle permet l'élimination des parties cachées, la prise en compte des phénomènes de réflexion, de réfraction (sur la transparence), le calcul des ombres propres et des ombres portées (mais souvent trop nettes pour être réalistes) et enfin, le traitement de l'anti-crénelage.

Lathe (ou «Sweep») : révolution autour d'une forme ou d'un objet permettant de créer, par exemple, des verres. L'extrusion s'effectue autour d'un axe de révolution et selon un angle paramétrable.

Lens Flare : phénomène optique se manifestant lorsque l'objectif est braqué sur une source lumineuse. On assiste à l'apparition de halos qui parasitent l'image. Cet effet, qui est souvent la hantise des cinéastes, est paradoxalement recherché par les infographistes.

Lissage «Smoothing» : procédé consistant à adoucir l'aspect heurté de certains contours en images de synthèse. Le lissage se base principalement sur les techniques d'interpolation et permet, par exemple, de rendre imperceptibles les polygones d'un visage.

Lumière ambiante «Ambient Light» : lumière qui éclaire uniformément toute une scène.

Lumière directionnelle : source lumineuse située à une distance infinie de l'observateur et dont les rayons sont parallèles (typiquement la lumière du Soleil).

Lumière dirigée («Spot light», projecteur) : identique à la précédente, mais limitée à un volume conique précis.

Lumière ponctuelle (ou Omnilight) : source lumineuse placée en un point donné, qui rayonne selon un axe radial et dont l'intensité va en diminuant avec la distance (Ampoule éléctrique par exemple).

Lumière volumétrique : à la différence des sources lumineuses précédentes, une source volumétrique peut simuler la densité de poussière contenue dans l'air. On peut ainsi obtenir des effets saisissants en projetant des ombres dans le vide.

Maillage (ou Mesh) : ensemble de polygones connectés par leurs sommets formant un volume complexe.

Mapping : voir Texture Mapping.

Metaballs : technique de modélisation introduite en 1982 par J. Blinn aux USA et Koichi Ohmua au Japon. Elle se base sur un ensemble de sphères modifiables auxquelles on attribue un poids, un degré de fusion et un degré d'excentricité. Ce type de modélisation peut se comparer à la combinaison de gouttes de mercure.

Modélisation : de façon générique, technique qui permet de restituer sous une forme compréhensible par l'ordinateur un objet ou un phénomène quelconque qui pourra être par la suite manipulé et visualisé.

Morphing 2D : combinaison d'un fondu enchaîné (issu du cinéma) et d'une déformation de deux images de façon à obtenir une transition imperceptible de l'une vers l'autre.

Morphing 3D : transition calculée d'un modèle 3D vers un autre, par simple interpolation. Elle peut s'accompagner d'un morphing 2D sur les images (ou textures) mappées sur les objets 3D.

Motion blur : phénomène issu de la photographie : C'est un mouvement flou engendré par la prise de vue en image fixe d'un sujet mobile. S'obtient en image de synthèse en calculant plusieurs images consécutives juxtaposées par la suite. Il existe toutefois d'autres méthodes de rendu du Motion Blur.

(Courbes) NURBS «Non Uniform Rational B-Splines» : méthode de modélisation des courbes.

(Surfaces) NURBS : surface lisse résultant d'un maillage (longitudinal et transversal, dit «UV») de courbes NURBS ; utilisées pour la modélisation de volumes organiques.

Ombrage : technique permettant de calculer l'intensité de lumière en chaque point d'un objet, en fonction d'une ou plusieurs sources lumineuses.

OpenGL «Open Graphics Library»: surcouche graphique évoluée, développée par Silicon Graphics, devenu de ce fait un standard pour tous les constructeurs.
L'OpenGL est supporté par Windows, Unix et d'autres standards. Sur Amiga, c'est le MesaGL.

Opération booléenne : opération mathématique de type Union, Intersection et Différence utilisée sur des volumes. Ces opérations sont très souvent utilisées conjointement aux polygones, mais certains logiciels permettent également de les effectuer sur des NURBS.

Phong (Modèle de...) : méthode de lissage par interpolation des normales en chaque point d'une figure.

Plug-In : module d'extension d'un logiciel destiné à lui ajouter des fonctions supplémentaires.

Polygone : surface plane et finie, délimitée par une série de segments.

Post-production : ensemble des activités de finition d'un film, depuis le montage et le mixage, jusqu'au tirage des copies d'exploitation.

Primitives : objets de base en modélisation 3D, en général : la sphère, le cube, le cylindre, le cône, le disque, le plan et le tore.

Profondeur de champ : en photographie, il s'agit d'une zone de netteté comprise entre un premier plan et un arrière-plan flou. Plus grande est la zone nette, plus grande est la profondeur de champ.

Radiosité : méthode de rendu de la lumière basée sur les échanges de flux énergétiques entre plusieurs surfaces. Contrairement au raytracing, la radiosité offre une subtilité inégalée dans le rendu des ambiances lumineuses. Cependant, ce procédé mettant en jeu des équations extrêmement complexes, il en résulte des temps de calcul monstrueux.

Rendu «Rendering» : transformation de la scène 3D en image bitmap.

Scène : ensemble des éléments composant un univers 3D : objets, lumières, textures...

Spline : il s'agit d'une courbe lisse composée de plusieurs points. Le terme est souvent utilisé en 3D pour définir toutes les courbes. A l'origine, avant l'ère de l'ordinateur, le terme se référait à une règle en bois souple, permettant de dessiner des courbes sur le papier.

Synopsis : descriptif très succinct de la trame d'un film.

Système de particules : ensemble de points dans l'espace auxquels on peut donner des attributs physiques (champs du gravité, vent, poids, couleur). Utilisé pour simuler des phénomènes naturels, tels le feu, la fumée, ou encore l'écoulement de liquides.

Temps réel : mode de traitement, de calcul rapide, pour interpréter les données immédiatement après leur arrivée dans le circuit informatique, sans délai sensible. On parle de 3D temps réel. Plus simplement : rendu d'images à la volée, genre «Quake».

Texture algorithmique : représentation mathématique des matériaux constituant des surfaces (grain de la pierre, poli des métaux, rainures de bois...).

Texture mapping (ou placage de texture) : technique grâce à laquelle on projette une image 2D sur un objet 3D selon différents procédés, de façon à épouser avec fidélité la forme du volume 3D.

Wireframe : affichage d'une forme en «fil de fer» où seules les arrêtes sont affichées.

Z-Buffer : zone de mémoire conservant les coordonnées des pixels le long de l'axe Z (profondeur), afin de résoudre le problème de l'élimination des parties cachées pendant le rendu.

Les liens Web

http://www.3dcafe.com/	5/5
http://www.3dark.com	5/5
http://www.3dsource.net	3/5
http://www.3dlinks.com	5/5
http://3d-spotlite.3dark.com/3d-ring/	5/5
http://www.marlinstudios.com	2/5
http://www.crinan.demon.co.uk	2/5
http://www.ktx.com	4/5
http://www.cineframe.com/	2/5
http://www.flay.com	5/5
http://www.webreference.com/3d	3/5
http://www.lightwaveworld.com	3/5

STAQUET OLIVIER
ols.staquet@skynet.be

INITIATION A PERSISTANCE OF VISION (1)



"Ah, la synthèse, c'est impressionnant, c'est beau... Mais qu'est-ce que c'est compliqué !"

Mais non, c'est pas si compliqué. Vous voulez une petite initiation à POV ? Bon, d'accord... Vous retrouverez chaque mois la suite de cette initiation dans votre magazine préféré. Elle ne sera pas à chaque fois aussi fournie qu'aujourd'hui, mais le but était de vous permettre de pouvoir faire votre premier script dès maintenant.

1) Lancer un script

Le script est en fait une espèce de description de la scène en langage POV (qui ressemble un peu au langage C).

Le logiciel "analyse" et calcule sous forme d'une image targa (.TGA ou .RAW).

Or donc la première chose à apprendre c'est à expliquer à POV comment il doit calculer ce script (résolution de l'image, qualité, etc.). Sur Atari le render est un .TTP (Tos Take Parameters, ah vous le saviez, désolé ;) qui demande (comme son nom l'indique) des paramètres. Mais réécrire les paramètres à chaque fois devient vite fastidieux. On utilise donc un fichier ASCII POVRAY.DEF où ils seront inscrits.

On peut néanmoins en mettre quelques-uns dans la boite car changer à chaque fois le nom du script à calculer dans le fichier, il faut bien le dire, c'est barbant !

Il existe aussi des shell qui permettent d'éviter d'utiliser tous ces paramètres et il faut avouer que c'est bien plus agréable, alors si vous en avez un quelque part n'hésitez pas à l'utiliser.

Les différents paramètres :

+inom_du_script.pov (par exemple et au hasard +iescalier.pov)

+wlongueur_de_l'image_à_générer (ex : +w320)

+hhauteur_de_l'image_à_générer (ex : +h200)

+fd ou +ft ou +fr ou -f : +f signifie que POV va sauvegarder l'image calculée (-f : pas de sauvegarde de l'image), d, t ou r indiquent l'extension de l'image (d: .DIS t: .TGA (conseillé) et r: .RAW).

+onom_de_l'image_à_générer.TGA (ou .DIS ou .RAW) (ex : escalier.tga)

+d3X ou -d +d3X : affichage de l'image durant le calcul selon la qualité indiquée par X, entier entre 0 et 3.

+aX ou -a : -a correspond à pas d'anti-crénelage (anti aliasing). +aX avec X compris entre 0 et 1, indique la force de l'anti-alias : 0 définit l'anti-alias le plus fort mais ralentit beaucoup le calcul. 0.3 est une bonne moyenne.

+qX : la qualité de l'image à générer ; X entier entre 0 et 9 (ne le baissez que pour tester un script : cela permet un calcul rapide et une bonne idée du résultat. Enfin, en clair, ça permet de voir si vous avez fait une bourde, sans attendre 2 heures que le calcul se termine :-)

Voilà une bonne chose de faite. Il y a d'autres options mais elles sont moins importantes.

2) Box

Je fais ici appel à une connaissance approfondie de l'anglais que seule une élite possède : Kesako Box ? Ben oui, c'est une boite...

En fait, c'est un parallélépipède rectangle (pavé droit pour les intimes) : six faces, toutes rectangles (en fait si ces faces sont toutes carrées on obtient... un cube :-).

Oui, oui, je vais répondre à la question que vous êtes sur le point de hurler à ce pauvre numéro 2 d'Anews qui ne vous a rien fait : COMMENT ON FAIT UNE BOITE AVEC POV ?!?

Eh bien, on fait comme ça :

box { <X, Y, Z>, <X', Y', Z'> }

Quoi ? Qu'est-ce que c'est que ce truc ?

Bon, j'explique : POVland, comprenez le "monde" que vous définissez, ne comporte au départ qu'un repère formé de trois axes X, Y et Z. Le premier est gradué de gauche à droite, le second de bas en haut et le troisième de derrière vous vers devant vous. <X, Y, Z> sont les coordonnées d'un point (ici l'un des sommets de notre box), de même <X', Y', Z'> sont les coordonnées d'un deuxième point (ici le sommet opposé au premier).

Un exemple ! Un exemple !

box { <-1, 5, 15>, <3, 0, 10> }

Ici on a défini une box de dimensions L/H/P : 4/5/5.

Autre exemple :

box { <-1, -1, -1>, <1, 1, 1> }

Ici c'est un cube de 2 unités de coté et dont le centre est le centre de notre repère (le centre du monde en fait).

3) Sphere

Sert à coder une sphère (ou une boule) et la syntaxe est la suivante:

sphere { <X, Y, Z>, R }

X, Y et Z sont les coordonnées du centre de la sphère et R le rayon.

On peut donc avoir :

sphere { <0, 0, 0>, 1 }

Ici une sphère dont le centre est celui du repère et dont le rayon vaut 1.

4) Plane

...Pour ajouter un plan dans la scène. Le plan n'a pas d'épaisseur et on peut le comparer à une feuille de papier (de dimensions variables). Ca pourrait être très simple à coder mais ça ne l'est pas :

plane { <X, Y, Z>, D }

X, Y et Z sont les coordonnées du vecteur normal au plan. Imaginez une droite qui passe par l'origine du repère et par le point de coordonnées (X;Y;Z). Il faut définir ces coordonnées pour que cette droite soit perpendiculaire (ou normale) au plan. Si vous voulez faire un plan horizontal on aura :

plane { <0, 1, 0>, D }

Un plan vertical (normal à l'axe des abscisses, X) :

plane { <1, 0, 0>, D }

Un plan vertical (normal à l'axe Z, c'est-à-dire perpendiculaire au précédent) :

plane { <0, 0, 1>, D }

Si vous n'avez pas compris, ce n'est pas grave, j'expliquerai plus tard une autre manière de faire plus simple.

D est le déplacement : on translate le plan de D fois le vecteur directeur défini par X, Y, Z.

EX:

plane { <0, 1, 0>, 5 }

Ici un plan horizontal qui coupe l'axe des ordonnées (Y) au point d'ordonnée 5. Remarque : On peut mettre des coordonnées négatives au vecteur normal ou faire un déplacement dans le sens opposé au vecteur (avec D<0). Le plan étant infini dans POV, pour obtenir un carré, il faut le "couper"

avec ce qu'on appelle des CSG (on verra ça plus tard) ou bien utiliser une box avec une épaisseur très faible, c'est plus simple.

5) Cylinder

Avec POV 1 il fallait utiliser ce qu'on appelle des quadriques (je vous fais grâce de la définition pour l'instant, mais vous y aurez droit un de ces jours !) et on obtenait des cylindres infinis (comme les plans). Avec les versions postérieures, c'est beaucoup plus facile (oui, oui ;-)

cylinder { <X, Y, Z>, <X', Y', Z'>, R }

X, Y, Z : coordonnées du centre de la première face (ronde comme chez tout cylindre qui se respecte)
X', Y', Z' : coordonnées du centre de la deuxième face.
R : le rayon du cylindre.

EX:

cylinder { <0, -1, 0>, <0, 1, 0>, 2 }

Ici un cylindre vertical de hauteur 2 et de rayon 2.

6) Cone

Avec cette instruction on peut aussi bien générer un cône qu'un tronc de cône (un cône coupé si vous préférez). La syntaxe est la suivante :

cone { <X, Y, Z>, R, <X', Y', Z'>, R' }

X, Y, Z : coordonnées du centre de la première face (ronde comme chez tout cône qui se respecte)
R : le rayon de la première face
X', Y', Z' : coordonnées du centre de la deuxième face.
R' : le rayon de la deuxième face.

Bien sûr, si vous prenez R ou R' égal à 0, vous obtenez un cône ("pointu" au bout), sinon c'est un tronc de cône (plat au bout).

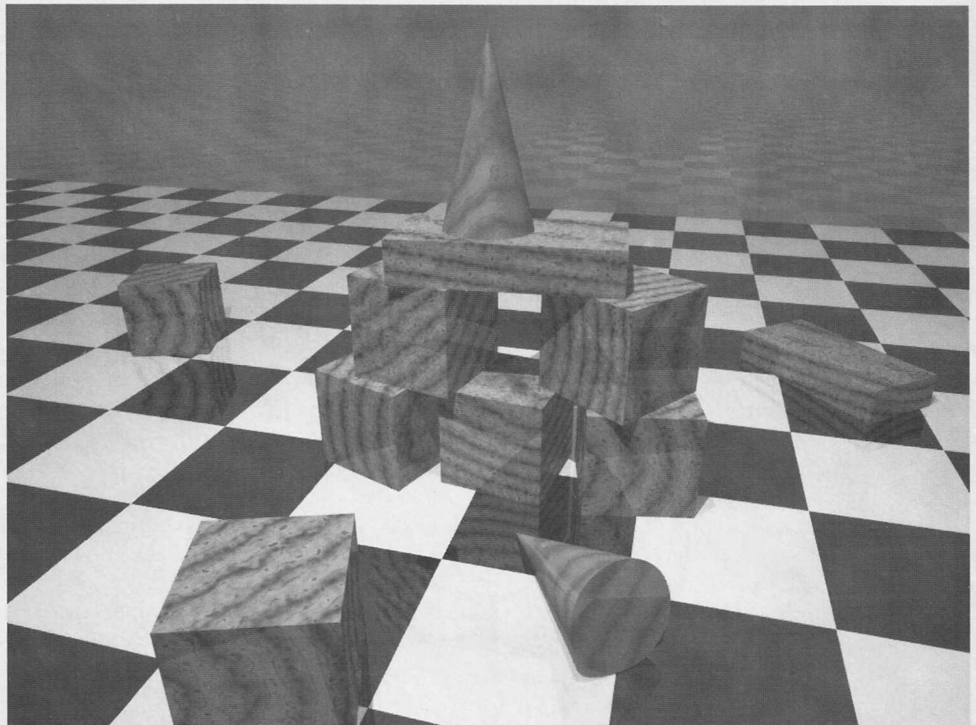
EX:
cone { <-5, 0, 0>,0, <0, 0, 0>, 2 }

Ici un cône horizontal de longueur 5 avec la pointe à droite et de rayon de base 2.

EX:
cone { <-5, 0, 0>,2, <0, 0, 0>, 5 }

Ici un tronc de cône horizontal de longueur 5 avec le plus petit coté, à gauche, de rayon 2 et la plus grande, à droite, de rayon 5.

Voila j'espère que ces exemples vous aident. Mais vous me direz sans doute :
"Elle est bien jolie notre tore, mais elle est



située en plein milieu de POVland coordonnées <0, 0, 0>." Et je vous répondrai que j'ai un trou de mémoire : je ne sais plus si on peut écrire torus { <X, Y, Z}, R, R' }, avec <X, Y,Z> les coordonnées du centre de la tore. Mais de toute façon il y a une autre manière de positionner les objets (cf paragraphe suivant).

7) Translate

Pour déplacer les objets on peut aussi ajouter translate (on leur fait faire une translation) La syntaxe :

box { <-1, -1, -1>, <1, 1, 1>
translate <15, 5, -10> }

Ici on décale la box de 15 unités sur l'axe des X, 5 unités sur l'axe des Y et de -10 unités sur l'axe des Z. On aurait aussi pu tout mettre sur la même ligne, ça revient au même mais c'est moins lisible. En fait, vous pouvez écrire tout votre script sur la même ligne mais ça devient carrément incompréhensible (pour l'utilisateur pas pour POV bien sûr).

8) Rotate

Pour tourner les objets dans tous les sens autour des axes :
attention avec le sens de rotation, c'est le sens trigonométrique, donc le sens contraire des aiguilles d'une montre.

box { <-1, -1, -1>, <1, 1, 1>
rotate <-45, 20, 50> }

Ici notre cube subit une rotation de -45° autour de l'axe des X, de 20° autour de l'axe des Y et de 50° autour de l'axe des Z.

ATTENTION : C'est avec rotate que translate prend tout son intérêt (on peut bien sur utiliser les deux sur le même objet). En effet, si l'on applique une rotation à un objet dont le centre n'est pas l'origine du repère et puisque le calcul pour la rotation est effectué sur les coordonnées de l'objet, le centre de l'objet se déplace. Je vous conseille donc de définir tous les objets en vous arrangeant pour que leur centre soit l'origine du repère si vous voulez les rotater (oh c'est joli ça), de mettre rotate et ensuite translate. En inversant les deux : d'abord translate et ensuite rotate, on n'obtient pas le même résultat.

9) Scale

"Echelle" en français. Ca permet d'étirer l'objet dans tous les sens (Pov' bête, ouh là le jeu de mots ;).

box { <-1, -1, -1>, <1, 1, 1>
scale <5, 5, 5> }
Ici on crée un cube de 2 unités de coté (ayant pour centre l'origine du repère) et on le scale 5 fois dans tous les sens, donc on obtient un cube de 10 (2*5) unités de coté.

Alors ça ne sert à rien me direz vous car on aurait pu directement écrire
box { <-5, -5, -5>, <5, 5, 5> }
et on aurait obtenu la même chose. C'est vrai que pour une box c'est pas très utile, mais ça l'est pour beaucoup d'autres formes :

sphere { <0, 0, 0>, 10,
scale <2, 1, 1> }

Ici, on obtient une ovoïde (un truc qui ressemble à un oeuf en clair) étiré le long de l'axe des X, donc horizontalement.

ATTENTION : Il ne faut jamais mettre de variable nulle dans scale.
Si vous voulez que l'objet ne soit pas étiré dans l'un des sens (X, Y ou Z) il faut mettre 1. En fait, si vous ne mettez pas de scale pour un objet, POV fait comme s'il y avait scale <1, 1, 1>.

RE-ATTENTION : Il vaut mieux toujours scaler des objets dont le centre est l'origine du repère, quitte à translater l'objet après : ça évite les surprises (comme pour rotate).

10) Textures

Mais comment ils sont tous ces jolis objets rotatés, translatés et scalés ? Eh bien pour l'instant ils sont invisibles. Même pas transparents car on peut voir les objets transparents, à cause de leur indice de réfraction différent de celui de l'air : la lumière est déviée et/ou réfléchie, lorsqu'elle les rencontre, selon l'angle d'incidence. C'est très embêtant qu'ils soient invisibles car c'est dur d'obtenir de belles images pleines de couleurs avec de tels objets.

Or donc les textures…

sphere { <0, 0, 0>, 10
texture { NomDeLaTexture } }

Pour connaître le nom des différentes textures prédéfinies regardez dans le fichier TEXTURE.INC (où vous avez toutes les textures représentées avec leur noms) ou calculez les scripts livrés avec POV pour un aperçu des textures .

EX:
box { <-1, -1, -1>, <1, 1, 1>
texture { White_Marble } }

ATTENTION : Si vous oubliez un "_" ou une majuscule POV ne comprendra pas (Qu'il est bête c'ui la alors !).
Il faut souvent ajouter le paramètre scale dans la texture pour l'étirer sur l'objet (plus un objet est grand, plus il faut étirer sa texture), on a donc :

EX:
box { <-100, -100, -100>, <100, 100, 100>
texture { White_Marble
scale <100, 100, 100> } }

On peut aussi définir les textures soi-même, mais je ne l'expliquerai pas cette fois (c'est long, compliqué et il y a déjà suffisamment de textures prédéfinies pour commencer). Une seule chose : pour définir des objets de couleur uniforme il faut mettre :
texture { pigment { color red X1 green X2 blue X3 } }
OU
texture { pigment { color NomDeLaCouleur } }

X1, X2 et X3 sont des valeurs comprises entre 0 et 1 qui représentent la part de chacune des trois couleurs. Certaines couleurs sont prédéfinies : vous trouverez leur noms et caractéristiques dans COLORS.INC.

11) Camera

C'est bien joli de définir une scène, mais si on ne place pas l'observateur ça ne sert pas à grand chose. On utilise camera (appareil photo en français) :

camera { location <X, Y, Z> look_at <X', Y', Z'> }

X, Y et Z dans location sont les coordonnées du point où on place la caméra. X', Y', Z' dans look_at (regarde vers) sont les coordonnées du point vers lequel est pointée la caméra, donc au milieu de l'image générée.

Il y a d'autres paramètres mais ils ne sont pas indispensables et nous ne les verrons pas aujourd'hui.

12) Light_source

Tout semble prêt mais il manque l'élément le plus important dans une scène : la lumière. S'il n'y a pas de source de lumière alors l'image générée est noire (sauf pour les objets qui ont une texture qui émet un peu de lumière).

Il existe en gros deux types de lumière :

- Les lumières classiques :
light_source { <X, Y, Z> color red X1 green X2 blue X3 }
ou
light_source { <X, Y, Z> color NomDeLaCouleur }
X, Y et Z sont les coordonnées du point où est placé la source de lumière. Pour la définition de la couleur de la lumière : cf les textures, c'est le même principe (le nom ou les parts de RVB).

- Les spots :

light_source { <X, Y, Z> color red X1 green X2 blue X3 spotlight point_at <X', Y', Z'> radius A falloff B tightness C }
OU
light_source { <X, Y, Z> color NomDeLaCouleur point_at <X', Y', Z'> radius A falloff B tightness C }

X, Y et Z sont les coordonnées du point où est placée la source de lumière.
Régler la couleur de la lumière se fait comme pour une lumière classique. Pour préciser que c'est un spot :

X', Y' et Z' dans point_at (pointé vers) sont les coordonnées du point vers lequel le spot est dirigé.
A dans radius est un angle (>0) où la lumière sera maximale.
B dans falloff est un angle (>A) où la lumière sera progressivement dégradé.
C est la "vitesse" du dégradé : plus C est grand, plus le dégradé de lumière est doux.

ex :
light_source { <10, 50, -50> color White
point_at <0, 10, 0>
radius 45 fallof 46 tightness 0.5 }

Ici on aura un spot en <10, 50, -50> qui donnera une lumière blanche (couleur prédéfinie, n'oubliez pas la majuscule), qui sera dirigée vers le point <0, 10, 0> et dont la lumière formera un rond bien délimité (car falloff est presque égal à radius et tightness est faible).

13) Include

Comme vous utilisez certains objets (textures, couleurs, etc.) prédéfinis vous devez charger au début de votre script les fichiers .INL où ils sont définis. Vous devrez donc mettre :

#include "shapes.inc"
#include "colors.inc"
#include "textures.inc"
#include "stones.inc"

Si vous avez peur de vous tromper ou si POV dit que vous demandez quelque chose qui n'a pas été défini au préalable, regardez tous les fichiers en .INL et mettez les tous.

Voilà. Vous êtes maintenant capable de vous lancer dans vos propres scènes. Ne vous découragez pas, C'est ingrat au début : on ne peut presque rien faire et ça ne marche jamais, mais avec un peu d'entraînement…

Une image, qui utilise essentiellement des notions abordées aujourd'hui, doit se ballader quelque part dans les colonnes de cet article. Le script est sur le CD ROM et annoté à souhait ! Comme d'habitude, vous pouvez me contacter pour me soumettre vos chef-d'oeuvres, ou savoir pourquoi diable ça ne marche pas. Je publierai les meilleurs dans cette série, alors c'est à vous de jouer.

Guilhem DE COOMAN
(Exyl / SECTOR ONE)
gdecooman@nordnet.fr

INITIATION A L'ASSEMBLEUR 680X0 (2)

Nous voici dans le vif du sujet pour cette deuxième partie de la (longue, je l'espère) série d'initiation à l'assembleur. Nous allons voir, cette fois, comment fonctionnent les instructions de base et leur utilité. Il y aura deux exemples sur le CD ROM :
comment afficher un point à l'écran (ça parait bien peu de chose mais cette routine nous servira par la suite) et l'affichage d'un sprite 16*16 sur un décor.

ERRATUM

Ca commence mal, hein... Ben oui, j'ai fait une «fote» de frappe dans la première partie et lorsque je dis que le bit n°2 change toutes les 3 valeurs, il fallait bien entendu comprendre qu'il change toutes les 4 valeurs ! Oublions vite cet incident et passons à ce qui nous intéresse aujourd'hui...

LES REGISTRES

Le 68000 possède 16 registres principaux de 32 bits chacun qui permettent de stocker des informations, de faire des calculs, etc... 16 registres c'est peu me direz-vous... Vous avez raison mais c'est suffisant pour programmer absolument ce que vous voulez car on a évidemment accès à la RAM pour stocker ce que l'on veut.

Les registres du 68000 sont de deux types :
- les registres de données (d0, d1, ..., d7) qui permettent de stocker... des données (d'où leur nom ;) et d'effectuer diverses opérations dessus.
- les registres d'adresse (a0, a1,...,a7) qui servent à stocker des adresses.

Cependant, la fonction des registres n'est pas aussi clairement définie que leur nom semble l'indiquer, car on peut stocker des données dans les registres d'adresse et réciproquement, mais leur utilisation est alors moins aisée. Il vaut mieux laisser chaque chose à sa place, sauf si on a vraiment besoin d'un registre supplémentaire dans l'une ou l'autre des catégories : on peut dans ce cas utiliser un registre de données comme registre d'adresse ou vice-versa.

Avant tout, il me faut préciser la fonction de a7. C'est un registre particulier, aussi appelé Stack Pointer (sp), et il vaut mieux ne pas y toucher, à moins de connaître sa fonction exacte qui sera décrite plus tard.

Comme je l'ai dit, chaque registre fait 32 bits mais il est souvent plus avantageux (en terme de vitesse notamment) de travailler sur seulement 8 ou 16 bits.

En effet, il est bien inutile de stocker une valeur numérique n'excédant pas quelques milliers sur un long mot (par la suite j'écrirai simplement long). Il est donc possible de définir pour la plupart des instructions sur quelle taille elle doit travailler : on fait suivre le nom de l'instruction par «.b» si l'on veut travailler sur un octet (b pour byte), par «.w» si l'on veut travailler sur un word et «.l» si l'on veut travailler sur un long. L'instruction n'affectera donc que les 8 derniers bits du registre si elle est suivie de «.b», les 16 derniers si elle est suivie de «.w» et le registre tout entier pour «.l».
On peut aussi faire la même chose lorsqu'on travaille directement sur la RAM : «.b» signifie qu'on ne modifiera que l'octet à l'adresse indiquée, «.w» l'octet à l'adresse indiquée et le suivant, et «.l» 4 octets à partir de l'adresse indiquée.

La notion de registres ainsi que de taille doit vous paraître assez abstraite pour l'instant mais vous comprendrez vite en regardant le paragraphe suivant.

LES INSTRUCTIONS DE BASE

La plupart des instructions décrites ici peuvent travailler sur autre chose que les registres de données, mais je ne vous donnerai que des exemples utilisant uniquement ce type de registres, car nous n'avons pas encore vu les différents modes d'adressage. Décrire les instructions sans les modes d'adressage est un peu gênant mais le contraire l'est encore plus (quel casse tête ;).
Alors, faisons comme ça, pour l'instant, et je donnerai des exemples utilisant les instructions vues ici et les différents modes d'adressage dans le paragraphe suivant, histoire que tout le monde s'y retrouve.

MOVE : Cette instruction permet de copier un octet (on met alors move.b), un word (move.w) ou un long (move.l). Avant la virgule, on indique la source et après la virgule, la destination. Dans l'exemple ci-dessous, on copie dans d1 le word stocké dans d0. Cette instruction est sans doute la plus utilisée.
syntaxe : move.w d0,d1

On peut également mettre une valeur numérique dans un registre en écrivant le nombre que l'on veut mettre à la place de la source précédé de «#». Dans l'exemple, on donne à d1 la valeur 2432 en décimal (si on veut écrire la valeur numérique en binaire il suffit de mettre un «%» entre le «#» et la valeur : #%110001100,d1 de même pour l'hexadécimal mais avec un «$» à la place du «%»).
syntaxe : move.w #2432,d1

ADD : Cette instruction permet de faire une addition de deux entiers. On peut la faire sur un octet, un word ou un long. Dans l'exemple, on ajoute la valeur de d0 à d1.
Seule la valeur de d1 est modifiée pas celle de d0.
syntaxe : add.w d0,d1

Comme précédemment on peut ajouter une valeur fixée. Ici, on ajoute la valeur $1152340 en hexadécimal à d1 et on le fait sur un long car cette valeur ne peut être codée sur un word).
syntaxe : add.l #$1152340,d1

SUB : Fonctionne exactement comme add mais on effectue une soustraction au lieu d'une addition. Un exemple serait superflu, non ?

MULU : Sur ST cette opération doit obligatoirement être effectuée sur un word et permet d'effectuer une multiplication. Soyons franc : cette instruction est très lente et il vaut mieux l'éviter autant que possible.
syntaxe : mulu.w d0,d1

DIVU : Fonctionne exactement comme mulu mais permet de faire une division, encore plus lentement que la multiplication...

CMP : Permet de comparer deux octets, deux words ou deux long et d'effectuer des sauts en fonction du résultat (cela permet d'exécuter ou non une partie de programme selon une condition et équivaut à peu près aux IF en basic).
Dans l'exemple, on compare les valeurs de d0 et d1.
syntaxe : cmp.w d0,d1

TST : Remplit à peu près la même fonction que cmp mais fait toujours une comparaison d'un octet, word ou long par rapport à 0. Ici on compare d0 et 0.
syntaxe : tst.w d0

B** : Cette instruction suit un cmp et détermine où il faut sauter et si telle condition a été vérifiée par le cmp.
Les deux étoiles correspondent à deux lettres qui diffèrent selon la condition testée. Dans l'exemple, si la première valeur du cmp à gauche de la virgule est supérieure à l'autre (ou si la valeur utilisée pour le tst est supérieure ou égale à 0), on saute à l'adresse marquée par «label». Le «label» est remplacé par l'adresse correspondante lors de l'assemblage du programme. Dans le source, «label:» est noté à l'endroit désiré sans tabulation le précédant (le mieux est de regarder les fichiers d'exemples pour mieux comprendre).

syntaxe : bge label

Les ** peuvent être notamment remplacées par :
lt (less than) : si plus petit que
le (less or equal) : si plus petit ou égal
gt (greater than) : si plus grand
ge (greater or equal) : si plus grand ou égal
eq (equal) : si égal
ne (not equal : si différent

Les quelques ** suivants sont seulement utilisables avec tst :
pl (plus) : si positif
mi (minus) : si négatif

DB** : Permet notamment de faire des boucles. Cette instruction décrémente le registre de donnée et branche vers le label tant que la condition n'est pas satisfaite.

Lorsqu'elle est satisfaite on passe à l'instruction suivante. Les conditions possibles sont les même que précédemment mais la plus intéressante est «f» (dbf donc) car la valeur du registre est décrémentée jusqu'à ce qu'elle devienne négative. Cela permet de faire des boucles exécutées un certain nombre de fois (comme les for... next en basic). Dans l'exemple, la valeur de d0 est décrémentée à chaque passage. Si elle est positive ou nulle on retourne au label, sinon on passe à l'instruction suivante.
syntaxe : dbf d0,label

LS* : lsr et lsl font respectivement des décalages vers la droite et vers la gauche.
syntaxe : lsl.w d0,d1

Dans l'exemple, on décale d1 de d0 bits sur la gauche. Si, par exemple, d1 vaut %0110101100101111 et d0 vaut 4 avant l'exécution de cette instruction, après on aura d1 = %1011001011110000.

Comme vous pouvez le constater, les bits 12, 13, 14 et 15 de d1 (les 4 les plus à gauche) ont étés perdus à cause du décalage.

A noter aussi que cette instruction permet, notamment, de faire des divisions et des multiplications, car un décalage de n bits vers la gauche correspond à une multiplication par 2^n et un décalage de n bits vers la droite à une division par 2^n. Si possible, il vaut mieux s'arranger pour que les seules divisions et multiplications que vous ferez soient faites par des puissances de deux, ceci afin de pouvoir utiliser des lsr et lsl à la place des divu et mulu. On peut faire aussi des décalages absolus :

par exemple lsr.w #3,d0 décale d0 de trois bits vers la droite (ce qui équivaut à diviser d0 par 8).

RO* : rol et ror ont à peu près la même fonction que lsr et lsl mais les bits qui étaient perdus dans les cas des ls* sont reportés de "l'autre coté" du registre. Par exemple si on fait un rol.w #4,d1 avec d1 = %0110101100101111 on obtient d1 = %1011001011110110 les 4 bits de gauche se retrouvent donc à droite du word.

AND OR et NOT : Ces opérateurs logiques ont étés définis au numéro précédent donc je n'y reviendrai pas. AND et OR sont bien sur effectués entre deux octets, word ou long alors que le NOT ne s'effectue que sur un seul (voir syntaxe).
syntaxe :

```
and.w   d0,d1
or.w    d0,d1
not     d0
```

Nous en avons fini avec ces quelques instructions. Cela fait beaucoup à retenir d'un seul coup, mais je préfère procéder ainsi et pouvoir vous présenter les premiers sources d'exemples dès ce mois-ci plutôt que d'aller beaucoup plus lentement, mais vous expliquer des choses qui vous sembleraient totalement abstraites pendant des mois avant de pouvoir enfin comprendre puis élaborer des programmes.

J'ai moi-même été à plusieurs reprises rebuté par des initiations à l'assembleur qui demandaient plusieurs mois d'apprentissage sans aucune application pratique avant de commencer à coder réellement, c'est pourquoi j'ai préféré cette solution. Si vous avez du mal à comprendre les exemples fournis sur le CD, ne vous inquiétez pas, car les instructions utilisées seront décrites plus précisément dès le prochain numéro.

LES MODES D'ADRESSAGE

Le travail direct sur les registres de données et d'adresses est très rapide et il faut autant que possible le privilégier mais il est indispensable d'utiliser les différents modes d'adressage pour créer des programmes fonctionnels. Nous allons donc voir ici les modes d'adressage les plus utiles.

Comme je l'ai dit précédemment, un registre d'adresse sert essentiellement à stocker des adresses qui renvoient à un endroit de la RAM. Cela permet, par exemple, d'effectuer des opérations directement sur la RAM. Le mieux est de commencer par un exemple :

```
move.l  #$FF8240,a0
```

Cette instruction donne à a0 la valeur $FF8240 (le «$» indique que la valeur est en hexadécimal)

```
move.w  #$777,(a0)
```

Ici on fait tout à fait autre chose : on donne au word situé à l'adresse contenue en a0 la valeur $777. Les seules différences au niveau de la syntaxe sont les parenthèses, alors attention aux erreurs... Si on a exécuté la première instruction, a0 vaudra $FF8240 et en exécutant la seconde on donne au word situé à cette adresse ($FF8240) la valeur $777.

On peut utiliser un adressage post-incrémenté : cela signifie qu'après avoir exécuté l'instruction, le registre d'adresse est incrémenté (on lui ajoute 1 si on travaille sur un octet, 2 sur un word et 4 sur un long).

```
move.w  d0,(a0)+
```

Ici on copie le word stocké dans d0 à l'adresse contenue par a0 et on ajoute 2 à cette adresse. Cela est utile si l'on veut copier sur plusieurs words consécutifs en RAM en utilisant l'adressage post-incrémenté : on évite de faire un add et le programme gagne en rapidité.

Une variante de ce mode d'adressage est l'adressage pré-décrémenté qui comme son nom l'indique décrémente (de 1 si on travaille sur un octet, 2 si word, 4 si long), le registre d'adresse avant d'exécuter l'instruction. Un exemple...

```
move.l  #48724,-(a5)
```

Il est également possible d'utiliser des offsets qui modifient la valeur de l'adresse à laquelle on copie (par addition ou soustraction) mais sans modifier la valeur du registre. La modification ne dure, en quelque sorte, que le temps de l'instruction.

```
move.w  d0,160(a1)
```

Ici on copie la valeur de d0 à l'adresse a1+160.

Terminons par un mode d'adressage souvent utile :
l'incrémentation par un registre de donnée. Un exemple est encore le meilleur moyen de comprendre :

```
move.w  d3,(a2,d1.l)
```

Ici on copie le word d3 à l'adresse a2+d1 (le «.l» indique que d1 est considéré comme un long donc qu'on additionne les 32 bits de d1 à a3, on peut aussi mettre «.w» et, comme toujours, il est préférable de le faire lorsque cela est possible). Comme pour l'adressage avec offset la valeur de a2 n'est pas modifiée.

Les modes d'adressage n'ont à présent plus de secrets pour vous ! Enfin presque... sachez que la plupart des instructions acceptent ces modes d'adressage sur les deux paramètres (à gauche et à droite de la virgule), nous verrons les particularités de chacune d'entre elles au fur et à mesure, car tout décrire cette fois serait beaucoup trop long...
Quoiqu'il en soit, vous avez à présent de quoi vous lancer dans vos premiers programmes ! Vous vous demandez sans doute par où commencer et je vous comprends alors le mieux est d'aller jeter un oeil aux exemples...

N'hésitez pas à me poser des questions si vous avez du mal à comprendre ou si vos programmes plantent... Je ferai mon possible pour vous répondre. En attendant codez bien !

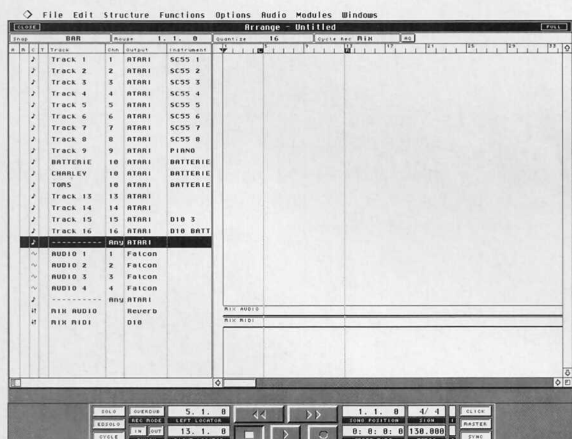
Guilhem DE COOMAN
(Exyl / SECTOR ONE)
gdecooman@nordnet.fr

Nous voici dans un nouvel épisode du musicien atariste …

Je vous propose ce mois-ci de personnaliser Cubase afin de ne plus perdre de temps à chaque démarrage pour (re)configurer les paramètres de base. Je travaille sur la version 2.06 de Cubase audio, la dernière en date, qui ne marche que sur falcon. Toutefois, je pense que 80% des remarques écrites ici seront transposables sur les versions ST, voire PC, de Cubase.

Set et set

Tout d'abord, pour éviter d'avoir à reconfigurer Cubase à chaque lancement, il suffit de faire les quelques réglages de base que vous utiliserez à chaque fois puis de sauver le tout. C'est simple, mais les paramètres peuvent être nombreux, un tour d'horizon s'impose.



Une fois Cubase lancé, celui-ci va charger 2 fichiers : DEF.SET, dans lequel auront été sauvés nos réglages de base et le fichier DEF.ALL, la song par défaut. En gros, une planche de travail vierge, sur laquelle on pourra commencer un projet Pour exemple, nous allons partir de rien en créant le fichier DEF.ALL.

Pour ce faire, si une song def.all est déjà chargée, cliquez en haut à gauche sur «CLOSE» et dans le menu file, cliquez sur «NEW».

Une nouvelle fenêtre «ARRANGE» (arrangement) apparaît, vide et sans nom (untitled).

Nous allons donc la personnaliser en fonction de votre environnement. Pressez donc «Control-T» (ou cliquez sur «create track» dans le menu «structure») autant de fois que vous souhaitez avoir de pistes prêtes à l'emploi, faites en donc 16, comme il existe 16 canaux midi différents, vous aurez au moins une piste par canal pour démarrer.

Vous obtenez donc 16 pistes, appelées Track xx par défaut.

Rien ne vous empêche de créer plusieurs pistes successives ayant le même canal midi. Pour cela, double-cliquez sur le chn et entrez le canal désiré. Par exemple, pour la batterie, généralement sur le canal 10 de tous les bons synthés disponibles à la crémerie du coin, il est intéressant et fort pratique de travailler sur plusieurs pistes, une piste pour le couple grosse caisse-caisse claire, une autre pour la charleston, une autre pour les toms, puis éventuellement d'autres pour les percussions.

Il est important de distinguer la notion de canal midi et de Track. On peut créer 40 tracks sur le canal 10, par exemple.

Baptiser les canaux

Si vous avez l'habitude d'utiliser le même instrument par canal midi, remplacez donc tous les noms de Tracks par les noms d'instruments que vous utilisez. Pour ma part, je renomme les tracks au fil de mes enregistrements, histoire de me rappeler ce que j'ai enregistré sur la track.

Plutôt que de parler de canal midi, on peut assigner un nom à chaque canal midi. Pour exemple, j'ai un synthé D10 et un expandeur SC55, dans la colonne «instruments», à droite de «chn» après avoir choisi le bon chn, je lui assigne un nom, une fois pour toutes. Le canal 1 pourra s'appeler SC55-1, le 2, SC55-2, le chn 10, Batterie et le 11, D10-1 etc… Ensuite vous parlerez en terme d'instruments et non plus en termes de canaux midi, ceux-ci seront associés à ces noms. D'un clic sur «instruments» vous aurez la liste des instruments ! Vous voulez rajouter une piste de batterie ? hop je prends une track inutilisée et je choisis batterie dans le popup instruments ! Et zou…

Vous pouvez aussi assigner des canaux audios à la place des canaux midi. Dans la track, cliquez sur le symbole «note» dans la colonne c, un popup apparaît. Choisissez «audio track», la note se transforme en sinusoïde. On peut commencer par mettre 4 pistes audio par défaut, ce qui évite d'encombrer inutilement l'espace de travail. S'il venait à en manquer, vous en rajouteriez par la suite. Evidement, si vous ne touchez pas à l'audio, cette opération sera inutile.

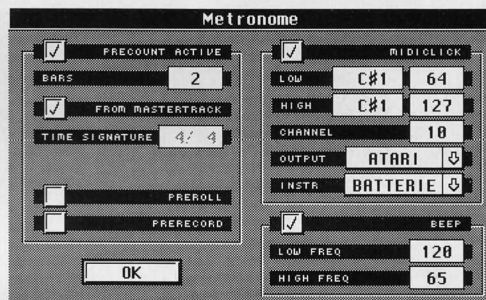
Dans le même ordre d'idées, faites donc 2 Mix tracks : Une servira à mixer les canaux midi, l'autre, à mixer les pistes audio en attendant d'avoir une mixermap commune… Vous avez le choix dans la colonne «instruments» entre huit tables de mixage, certaines pilotent à fond tel ou tel modèle de synthé. Pour charger une mixermap (table de mixage) cliquez sur «options» puis «mixermap».

Je vous conseille la «REVERB» pour piloter l'audio et pour le midi, si vous ne trouvez pas votre bonheur, écrivez moi, j'en ai personnalisé une sympa et universelle. Placez vos locators L au début et R à la mesure 300, cela devrait suffire pour couvrir en longueur votre future création :) Pour chaque track de mixage, allez dans «STRUCTURE» et cliquez sur «CREATE PART». Une piste vierge de 300 mesures est créée. Ainsi, où que vous soyez dans la song, vous aurez toujours accès à vos tables de mixage, en double cliquant dessus.

Pour agrémenter la lisibilité, placez donc une piste qui ne servira à rien, sinon que mettre un espace entre chaque groupe (midi-audio-mixage) : On s'y retrouve plus facilement.

Vous pouvez admirer le résultat dans une des illustrations qui émaillent cet article.

Le métronome :



Le tempo de la song est sauvegardé avec la song, vous pouvez donc choisir une valeur par défaut, en bas à droite (TEMPO). Si vous êtes plutôt HARDCORE au lieu de choisir 120, un bon 250 devrait suffire :-)

Dans le menu «OPTIONS», cliquez sur «métronome…» et réglez les valeurs du bruit du métronome. Le midiclick c'est le métronome midi ! Choisissez une note de batterie, le canal de batterie et hop, quand vous activerez «midiclick» dans la fenêtre principale, vous aurez le métronome sur votre synthé.

Le beep :

C'est le métronome qui sort du système sonore interne de l'Atari (du haut parleur intégré pas des sorties audio !).

Le precount :

C'est le nombre de mesures à vide jouées avant d'enregistrer, choisir son nombre de mesures, généralement deux suffisent…

Le preroll permet de démarrer x mesures

Mixer Maps

NAME	OBJECTS
Reverb	80
Chorus	98
Filter	128
Graphic	80
16 Traks	48
D10	46
Empty	0
Empty	0

Load — Save — Remove — Exit

Module Selector

NAME	SIZE	ACTIVE	PRELOAD
Arpeggiator	0	NO	NO
File Selector	15202	YES	YES
General MIDI Menu	0	NO	NO
Phrase Synthesizer	0	NO	NO
MIDI Processor	0	NO	NO
MIDI Mixer	40750	YES	YES
Score Editor	0	NO	NO
SysEx Editor	3988	YES	YES

ACTIVE — AUTOLOAD — Add — Remove — Exit

avant l'enregistrement. Le prerecord sert à commencer l'enregistrement à x mesures du point défini de l'enregistrement. Evidement, il vaut mieux faire un preroll pour savoir ce que l'on fait…

Tous ces paramètres font partie de la song, ils seront sauvés dans le fichier DEF.ALL

Une fois votre planche de travail personnalisée, passez donc dans le menu «FILE» et faites un p'tit coup de «SAVE». Pensez à vérifier que vous êtes dans le même dossier que Cubase et sauvez votre fichier sous le nom DEF.ALL.

A chaque lancement, vous retrouverez votre configuration, prête à servir.

Les paramètres de base

Dans le menu «préférences» du menu file, vous avez des tas de paramètres à personnaliser, une fois ceci fait, allez dans le menu modules et sélectionnez les modules dont vous penserez avoir besoin en permanence. Ceux-ci sont chargés en RAM au démarrage.

Vous pouvez vous limiter au minimum dans le cas où vous manquez de RAM…

Tous ces paramètres seront sauvés dans le fichier DEF.SET. Ils seront communs à toutes les songs. Après avoir fait SAVE, sélectionnez «setup» dans la boite de dialogue de sauvegarde et entrez DEF.SET comme nom et le tour est joué !

Avec ceci vous gagnerez énormément de temps à chaque démarrage de session Cubase.

Moins vous aurez par la suite à configurer et plus vous penserez à ziquer sans vous prendre le chou !

Si vous cherchez un peu d'aide pour une situation précise, mailez moi ! De même, dites moi quels sujets vous aimeriez voir abordés.

Bref, Anews c'est votre magazine. Autre chose, je vous invite à passer voir le site

www.multimania.com/cubase/,

Un site dédié à cubase, toutes plateformes confondues.

A bientôt dans un prochain numéro !

Luc Marrand
fabounio@kyxar.fr

Mixer - MIX AUDIO, 1. 1. 0, 300. 1. 0

Mixer - MIX MIDI, 1. 1. 0, 300. 1. 0

***F**anzine: n. m. (de fanatique et de magazine). Publication de faible diffusion, élaborée par des amateurs.*
Voilà pour ce qui est de la définition du Petit Larousse illustré, mais quand est-il vraiment des ces innombrables parutions dédiées à notre machine de prédilection ?

Et bien ils sont nombreux les fanzines Amiga francophones, preuve de la vitalité des clubs et associations de nos régions !

Le fanzine c'est un peu le France3 région de l'Amiga : vous pouvez retrouver les activités, les rencontres et les dates Amiga organisées dans votre coin.

Si vous êtes l'auteur d'un fanzine, n'hésitez pas à nous contacter et à nous l'envoyer :

ANEWS
Rubrique fanzines
Ben Yoris
Les Garrigues TM7
34800 CANET

Boing Attack n°2.

Bimestriel.
Association Triple A
Lot. les Aurores 26800 Portes-lès-Valence

Triple A signe le 2eme numéro de Boing Attack, un fanzine sur papier photocopié qui arbore leur mascotte en couverture : la Vachounette (qui ressemble à s'y méprendre à la CyberMeuhMeuh d'OFS…).

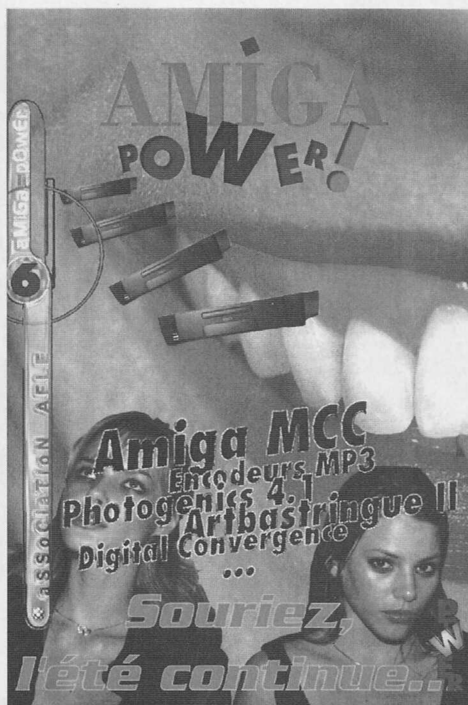
Au sommaire de ce numéro le test de Napalm, un dossier sur le Pc ("Enfer ou Paradis ?") ainsi que des démos, des tests de DP etc…

Le numéro coûte 20 francs, il est possible de s'abonner en adhérant à l'association ou d'acheter numéro par numéro sans adhésion. Le ton est très relaché avec de l'humour à chaque coin de page, ce qui ne manquera pas d'égayer les longues soirées d'hiver !

Amiga Power n°6.



Bimestriel.



Association AFLE
10b rue Jacquinot 83000 TOULON
chipset@wanadoo.fr

Le champion du fanzine Amiga français vient de fêter sa première année lors d'AGA the Blues, la réunion annuelle générale pour élire les nouveaux président, trésorier et secrétaire de l'association.
Avec plus de 150 adhérents, AFLE se trouve être la 1ere association Amiga francophone et son fanzine est le plus répandu.
C'est aussi le plus réussi : mise en page impeccable, quelques pages en couleur, des dossiers pertinents.

Au menu de ce numéro 6 : un dossier sur les encodeurs MP3, le test de Photogenics 4.1, des news concernant le futur de l'Amiga et la Digital Convergence, Tornado 3D en pratique et bien d'autres sujets encore.

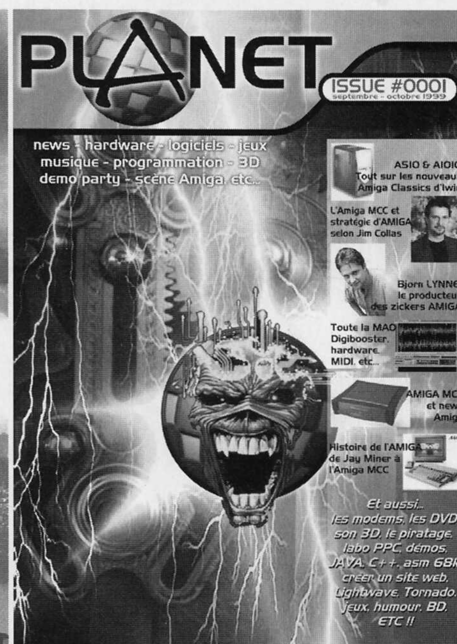
Souhaitons longue vie à ce fanzine qui assura si bien l'interim lors du "sommeil" d'Anews et continue encore à porter l'élan.

Planet n°1

Bimestriel.

Planet est un nouveau fanzine entièrement écrit par trois ex-Acid-O-Zine qui, pour un premier numéro, se sont vraiment décarcassés.

Un mag' de 52 pages avec une mise en page très professionnelle et entièrement réalisé sur Amiga.
Planet propose un grand nombre d'articles



aussi complets qu'intéressants et couvrant tous les domaines, jugez plutôt : Tornado3D et DigiBoosterPro passés au crible, un test de la BlizzardPPC, les caractéristiques de l'OS3.5, un dossier MAO très complet avec le passage en revue des principaux trackers pour Amiga, de l'initiation à la programmation en C, ASM et Java.

Pour finir, une histoire de hacking assez intéressante. En tout une bonne vingtaine de rubriques que Planet vous invite à découvrir.

Vendu à partir de 22F le numéro, mais "abonnez-vous,c'est plus pratique" et cela vous revient à 120F pour 6 numéros, soit un an si ma calculatrice ne me fait pas défaut.
Disponible aussi avec une couverture couleur pour 6 Frs de plus par numéro.

Planet
c/o Laurent Belloni
7, rue de Riquewihr
68200 Mulhouse
03 89 53 09 25
louplanet@yahoo.fr
http://www.planetamiga.fr.dhs.org

Acid'Ozine n°3 (Juin/Juillet)

Ce fanzine papier possède 52 pages (26 feuilles A4 agrafées) et une très belle couverture en couleur.
Coté contenu proprement dit, il y a de quoi se mettre sous la dent car avec «Planet» il est celui qui propose le plus grand nombre de pages.

De nombreuses rubriques sont présentes : tests de jeux, de logiciels (PFS2, Wordworth 7.0, Art Studio 2.0,…), des dossiers de pratique (Lightwave, C, Amos),

des reportages de démos party (Volcanic99, Ukonx99, Arf party), des news, des petites annonces, etc…

Il est à regretter toutefois le nombre incroyable de fautes d'orthographe, mais c'est paraît-il ce qui fait la réputation du fanzine !

La maquette est simple et assez sympathique. Au fil des pages une certaine répétition se fait tout de même ressentir.

Le magazine s'est fixé pour but de sortir tous les 2 mois, mais les sorties se sont avérées plus aléatoires.

Acid'Ozine est disponible pour la modique somme de 28FF le numéro, le rapport quantité/prix est donc plus que bon. Pour les numéro 4, les auteurs promettent une amélioration de la maquette et de nouveaux rédacteurs.

Acid'Ozine
Mr Marchal
BP96
71004 Mâcon cedex

Obligement n°17



Il est à différencier des autres, car il s'agit d'un E-zine que l'on peut comparer à un diskmag' comme l'on en trouve concernant la scène Amiga proprement dite.

Ce format permet donc de faire une présentation tout autre que sur papier.

Effectivement, il est très plaisant de pouvoir naviguer d'article en article, de page en page par un simple clic, surtout que le contenu d'Obligement est très bien écrit, clair et instructif.

Au niveau des sujets traités dans ce numéro précis, tout y passe : tests de logiciels, reportage (WOA), interview, dossiers en pratique, et n'oublions pas le coin humour avec les quelques dernières bonnes blagues de la rédaction qui révèlent bien l'ambiance générale de ce fanzine.



Le tout étant agréablement présenté à l'aide d'une interface graphique très réussie et très rapide (codée en Blitz) avec en plus la possibilité de choisir parmi les trois sympathiques musiques proposées.

Pour finir, il serait bien dommage de passer à coté de cette très bonne production qui de plus est, est totalement gratuite car disponible sur l'Internet.

Pour ceux qui n'auraient pas la possibilité de la récupérer sur Aminet par exemple, il est possible de recevoir Obligement sur une disquette directement chez soi pour la modique somme de 10 Francs par numéro.

Obligement nécessite un 68020+ et l'AGA. Une version pour cartes graphiques sera bientôt disponible.

Obligement
c/o David Brunet
11e rue de Bellevue
21000 Dijon

par Rafo, Laurent Belloni et Ben Yoris.



Perl et l'Amiga

Perl est un langage interprété, écrit à l'origine par Larry Wall Sa syntaxe est à la fois proche du C et de divers outils Unix de traitement de fichiers textes comme awk, sed et sh. Si cela ne vous dit rien, ce n'est pas grave.

Vous l'aurez compris, Perl est le langage idéal pour tout ce qui touche de près ou de loin au traitement du texte (pas Word, ni FinalWriter...).

Mais ce langage s'est beaucoup développé et de nombreux modules externes ont vu le jour permettant de créer des applications puissantes en quelques lignes.
On peut par exemple faire un petit script pour se connecter à Internet, récupérer des fichiers par FTP sans rien entrer (même pas le mot de passe) et ceci en moins de 30 lignes.
S'agissant d'un article de présentation, ne vous étonnez pas de trouver des notions incomplètes ou même passées sous silence.
Le but de cet article est de vous intéresser à Perl et de vous montrer son utilité. Donc, installons-le et essayons ensemble.

Installation

Il vous faudra tout d'abord récupérer la dernière version 5.004 qui doit être sur le CD d'Anews, sinon allez voir sur Aminet.

Les différents fichiers sont archivés avec lha. Je pense que vous devez connaître ;-).

Pour ceux qui ont beaucoup de mémoire, on va tout décompresser en RAM Sinon, vous n'avez qu'à remplacer "RAM:" par votre disque dur ("DH0:" par exemple).

Donc tapons "cd ram:" puis "lha x perl-5.004-bin.lha"

Vous vous retrouvez maintenant avec une archive en tar. Il vous faut récupérer Gnutar, créer un répertoire (dh0:ade/perl par exemple), se placer dedans et taper "tar xvf nom_complet_de_l'archive".

Rajoutez un path dans la shell-startup (*dans votre repertoire s:, éditez le fichier et rajouetez simplement* ***PATH dh0:ade/perl ADD***), installez la ixemul.library et voilà, votre perl est fonctionnel.

Il vous faut savoir que les fichiers perl commencent tous par "#!perl".
L'intérêt est qu'après avoir rendu le script exécutable («protect nom_du_fichier +s»), on peut le lancer directement, comme une véritable commande shell, c'est-à-dire sans taper «perl nom_du_fichier».

Premier programme

Pour un premier programme, nous allons faire simple. Un petit helloworld?

```
#!perl
#HelloWorld
print "helloworld\n";
```

C'était pas trop compliqué, vous suivez toujours ?
Il faut quand même noter le point-virgule à la fin de la ligne qui est obligatoire et le symbole "#" qui permet d'insérer des commentaires.
Continuons avec la base de tout programme, à savoir les structures de contrôle.

```
#!perl
if ($prenom eq "Pierre")
        {
                print "bonjour, Pierre\n";
                print "ça va?\n";
        }
else
        {print "au revoir"}
```

Ceci est une structure de contrôle simple du type: if (EXPR) BLOC else BLOC
On peut aussi utiliser:
while (EXPR) BLOC
for (EXPR; EXPR; EXPR) BLOC
foreach VAR (ARRAY) BLOC

Avec tout ça, on peut déja faire beaucoup de choses.

Les expressions régulières

Mais de quoi parle t-il donc? Le terme "expressions régulières" est une traduction littérale de l'anglais "regular expressions".
Je ne vais pas tenter de faire une traduction hasardeuse, mais plutôt vous expliquer de quoi il s'agit.

C'est un des points forts de Perl. Une expression régulière est une suite de caractères respectant une syntaxe particulière et décrivant le contenu d'une chaîne de caractères. Son but est de pouvoir tester si cette dernière correspond à un motif, d'en extraire des informations ou d'y effectuer des substitutions. Si vous n'avez rien compris, c'est normal. ;-) Pour comprendre le fonctionnement, il faut le voir à l'oeuvre :

$variable=~s/petit/grand/gi

Cette ligne de commande permet de substituer au sein de la chaîne de caractères *$variable*, le motif "*petit*" par "*grand*".

Les deux lettres à la fin de l'expression signifient que l'on remplace toutes les occurences (le "*g*" veut dire global) et que l'on ne tient pas compte de la casse ("*i*" signifie case-insensitive).
Si l'on remplace le "*s*" du début de chaîne par un "*m*", on effectue une recherche sans substitution.
Je ne vais pas vous décrire toutes les possibilités, étant donné que mon but n'est pas de me substituer à la documentation de Perl.

A partir de là, les possibilités sont infinies. On peut imaginer faire un programme de translation de caractères ascii, comme par exemple une conversion des caractères accentués (PC ou Mac) vers des caractères accentués spécifiques à l'AmigaOS.
Il suffit de savoir ce que l'on recherche, par exemple le caractère "*é*" sur un macintosh qui correspond en ascii à 142 (en Perl \x8e en héxadécimal), et de le remplacer par "*é*". Imaginons que *$variable* corresponde à une ligne de notre fichier à traiter. Cela donne: *$variable=~s/\x8e/é/g*.

Cela peut paraître abstrait comme cela, mais avec un peu d'expérience, on a du mal à s'en passer.

Un programme, un programme...

Je ne vais pas vous proposer de réaliser un petit programme pour créer des colliers...
de Perl (désolé...) mais il est vrai que sans rentrer dans les détails, un petit bout de code vous permettra de mieux voir la structure d'un programme.
Mettons en pratique les quelques points que nous avons vu dans cette succinte présentation.

Nous allons donc créer un programme qui prend un fichier ascii standard en entrée, effectue une conversion, histoire de sortir les retour chariots en trop et autres espaces inutiles et sauve les modifications dans un fichier "au kilomètre", sous un autre nom.

Ce programme se trouve sur le CD et est évidemment conçu pour les fichiers "textes" qui se prêtent à une utilisation dans un traitement de texte.
Essayez avec un fichier quelconque (startup-sequence...) et vous comprendrez ce que je veux dire, étant donné que notre programme s'appuie sur la ponctuation pour créer des paragraphes.

Déjà la fin ?

Perl est un langage puissant qui est très orienté texte, même si l'on peut à peu près

tout programmer avec.
Il peut vous permettre de réaliser des petits programmes améliorant ou remplaçant la plupart des commandes de l'AmigaOS. Il est très facile de refaire la commande "copy", ou "dir" en perl.

Je n'ai malheureusement pas eu le temps de tester les différents modules externes afin de savoir s'ils marchent sur l'amiga. Logiquement, les modules n'appelant pas le hardware ou les bibliothèques de fonctions spécifiques à chaque machine doivent marcher.
N'espérez quand même pas lancer une interface en Gtk ;-)

Mais la grande force de Perl réside dans le fait qu'associé à Apache, il vous permet de faire tourner un serveur Web sur votre amiga. A vous les joies des CGI et autres traitements de fonctions avancées du Web.

Si d'ailleurs quelqu'un a expérimenté la création d'un serveur uniquement à base d'Amiga, qu'il me contacte et nous ferons peut-être un article sur Apache+Perl. En attendant, si cet article vous a intéressé ou si vous voulez en savoir plus sur Perl, écrivez au journal. Qui sait? Peut-être verra t-on un de ces jours dans Anews: Perl, le retour.

Pierre Girard
pgirard@amiganews.com

Annonce AMIGA

EXECUTIVE UPDATE

Le 14 septembre 1999,

A l'attention de : la communauté amiga.

Merci pour vos notes et commentaires concernant nos plans pour l'amiga.

Durant les dernières semaines, nous avons reçu des centaines, si ce n'est des milliers d'e-mails et de messages de fidèles utilisateurs amiga du monde entier, beaucoup d'entre vous exprimant leur inquiétude au sujet du futur de l'amiga en fonction des récentes nouvelles parues dans les médias et dans plusieurs listes de discussion.

Je suis impressionné par l'esprit et la passion de cette grande communauté et je voulais vraiment vous le dire.

Le fait est… pour emprunter à Mark Twain … les nouvelles de la mort de l'amiga ont été grandement exagérées.

A cette fin, je voulais fournir un peu plus de détails à propos de nos plans pour l'amiga, autant comme produit que comme compagnie et je voulais dissiper les malentendus qui existent.
D'abord, j'espère que vous serez d'accord que l'amiga n'a jamais été une boîte. Cela n'a non plus jamais été un système d'exploitation.

Bien sûr ces choses faisaient partie de ce qui a fait la grandeur de l'amiga original, mais au fond l'amiga était tout simplement mieux que ça. Il était en avance sur son temps.

L'amiga promettait de changer le monde, il bouleversait les habitudes conventionnelles et était meilleur que tout ce qui existait à cette époque. En fait, nous pourrions tous soutenir que l'amiga est toujours meilleur que tout ce qui existe.
Les idéaux et l'esprit de l'amiga sont toujours vivants et se portent encore bien à l'heure actuelle.

Mais limiter l'amiga à juste une boîte, un produit, un O.S. c'est empêcher l'amiga d'atteindre son potentiel optimal.

Réfléchissez…
L'amiga original n'a jamais atteint son potentiel optimal nonobstant ses avantages techniques, son prix et sa facilité d'utilisation.
Pourquoi ?
Parce qu'il n'a jamais été omniprésent. La vision d'origine de la compagnie était probablement trop restrictive pour le vaste potentiel que l'amiga offrait.

L'amiga d'origine était entièrement multi-média, alors pourquoi ne pas faire tourner l'amiga sur tous les types d'appareils imaginables, à la place d'autres OS qui existent.
C'est la splendeur de l'amiga et c'est vers quoi nous tendons en tant qu'industrie.
Nous sommes au milieu d'une révolution comme jamais le monde n'en a connu et l'amiga n'a jamais été mieux positionné pour changer le monde et avoir un impact plus retentissant.

Limiter l'amiga à juste une boîte et un os en ce moment serait comme offrir au monde un meilleur cheval et un attelage à l'aube de l'âge de l'automobile.

L'amiga et son esprit révolutionnaire méritent mieux que ça.
Amiga va produire la technologie "software" qui permettra des services Internet dans une catégorie émergente de produits connus sous le nom d'"appareils d'information".

C'est une nouvelle méga-tendance vraiment passionnante dans l'industrie et nous sommes excités par le fait d'être aux avant-postes de cette nouvelle vague dans l'histoire de l'informatique.

En plus, nous avons décidé de travailler avec des partenaires commerciaux qui livreront notre technologie en matière de technologie "software" avec leurs systèmes plutôt que pénétrer le commerce du hardware directement.

Alors longue vie à l'amiga, mais si vous pensez que l'amiga était juste une boîte, vous n'avez pas compris ce que je voulais dire.

Amiga est promis à mieux que ça. Dans les semaines et les mois qui viennent, nous promettons de vous tenir au courant de la progression de nos plans pour l'amiga, et vous remercions de continuer à nous soutenir.

Travaillons ensemble afin de permettre à l'amiga de révolutionner l'industrie et changer le monde !

Longue vie à l'Amiga,

Thomas J. Schmidt
Président & C.E.O.



Comment installer Linux PPC?

Linux est un système d'exploitation multi-utilisateurs et multitâche créé par Linus Torvalds. Il est aujourd'hui développé par des milliers de personnes dans le monde, suivant le concept du Free Software. Cela permet à celui qui le souhaite de pouvoir le modifier librement, le code source étant fourni. Il est aussi possible de le distribuer librement, à condition d'y inclure son code source. Pour avoir plus de détails sur l'origine de Linux et son évolution, reportez-vous à l'article qui lui est consacré dans ce numéro. Après cette brève présentation, voyons comment l'installer sur AmigaPPC.

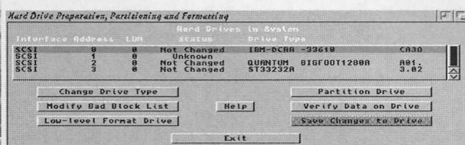
Préparation de l'installation

Commencez par insérer le CD d'ANews dans votre lecteur, puis lancez l'interface graphique du CD en cliquant sur l'icône "ANews" située dans la racine.

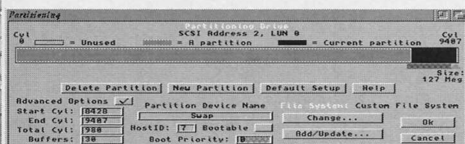
Dans la section "LinuxPPC", sélectionnez "installation", puis cliquez sur l'icône représentant une disquette. Un script d'installation, utilisant le fameux Installer d'Amiga International, va alors se lancer.

A un moment de l'installation, il sera nécessaire de partitionner l'un de vos disques durs avec le fameux HDToolBox.

Tout d'abord, veillez à bien noter le numéro du disque dur sur lequel vous souhaitez installer Linux, dans la liste de HDToolBox. Ce sera utile par la suite.



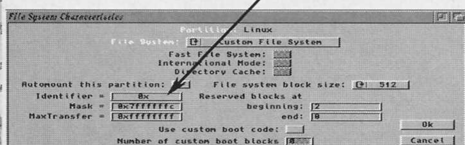
Sélectionnez le disque et cliquez sur "Partition drive". Créez maintenant les deux partitions en sachant que la première servira pour Linux lui-même (elle sera appelée "linux native" par la suite) et devra avoir le DosType 0x4c4e5800.



Une partition d'un minimum de 1.2 Go est conseillée.

La seconde sera utilisée pour la mémoire virtuelle sous Linux (par la suite, cette partition sera désignée par "linux swap").

Sa taille est limitée à 128Mo maximum et son DosType doit être 0x53575000.



Pour rentrer un Dostype, il faut cliquer sur "Advanced Options", puis sur "Change…".

Sélectionnez ensuite "Custom File System" dans le menu cyclique "File System" et rentrez le DosType dans la cellule "Identifier": Pour valider, cliquez sur "OK".

Avant de quitter la section de partitionnement, pensez à bien noter la position de la partition Linux native.

Cette information vous sera demandée à l'étape suivante.

Une fois que vous avez terminé avec HDToolBox, cliquez sur "OK", puis sur "Save change to drive" et enfin sur "Exit".

Installation de la distribution LinuxPPC

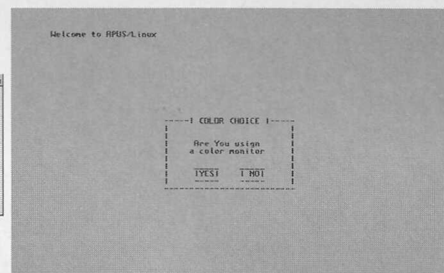
Lorsque le script se termine, il vous indique qu'il va démarrer l'installation de la distribution LinuxPPC, cliquez alors sur "Continuer". Après quelques secondes, vous vous retrouverez avec le programme d'installation.

Les touches utilisées par celui-ci sont :

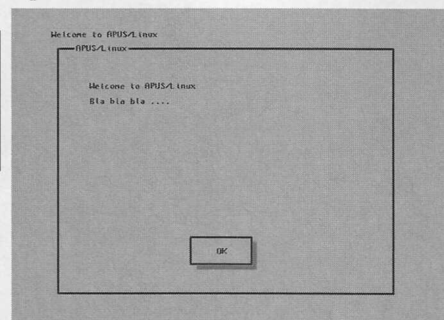
- La touche de tabulation pour se déplacer dans les différents éléments de l'interface.
- La barre d'espace pour sélectionner un élément.

Les images qui suivent ne sont pas des photos d'écran. Elles ne servent qu'à vous indiquer l'allure de ce qui doit apparaître sur votre moniteur.

Voici le premier écran qui s'affiche :

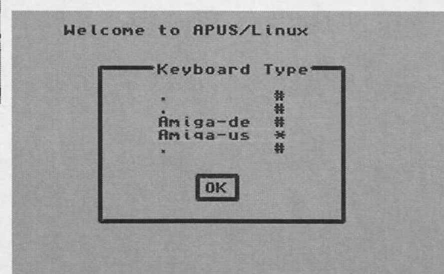


Lors de cette étape, vous avez à spécifier si vous possédez un moniteur couleur. Si c'est le cas, il faut répondre "Yes". Sinon, répondez "No".



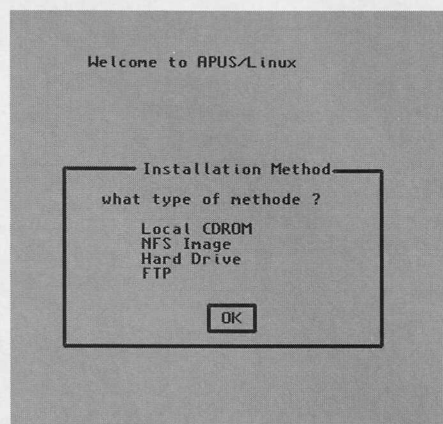
Vous trouverez ici des informations et des adresses utiles concernant LinuxPPC.

Cliquez simplement sur OK pour continuer.



Cet écran concerne le type de clavier que vous possédez. L'installeur ne disposant pas de pilote pour les claviers Amiga français, il vous faut donc répondre : "amiga-us". L'installation du clavier français sera faite plus tard.

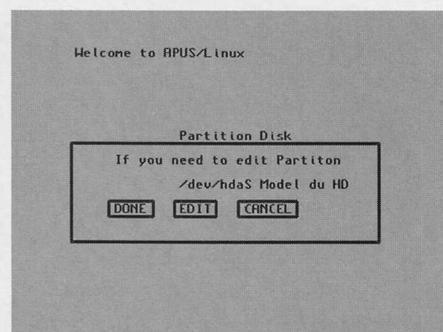
Vous avez ici la possibilité de choisir le support à partir duquel se fera l'installation.



Etant donné que la distribution se trouve sur le CD du magazine, choisissez "Local CD-Rom".

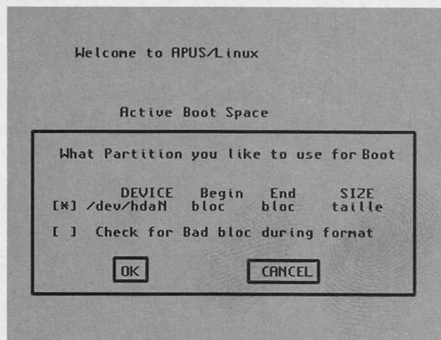


Cliquez ici Install

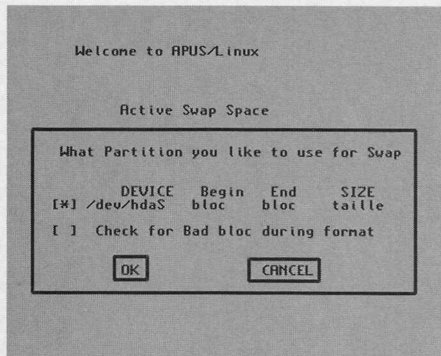


L'installeur vous permet maintenant de préparer le disque dur. La phase de partitionnement ayant déjà été effectuée sous AmigaOS, il n'est pas nécessaire de l'accomplir une nouvelle fois. Choisissez donc "OK".

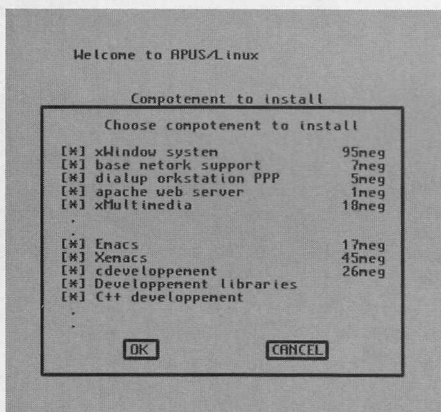
Vous devez maintenant formater la partition "linux native" (c'est-à-dire la partition dans laquelle vous souhaitez installer Linux et les différentes applications de la distribution). A cette étape, vous devez sélectionner la case se trouvant devant le nom de la partition (/dev/h(s)d..), puis la case devant "verify bad blocks", si vous souhaiter que Linux vérifie les mauvais



blocs avant de formater. Enfin, sélectionnez "OK" pour valider.

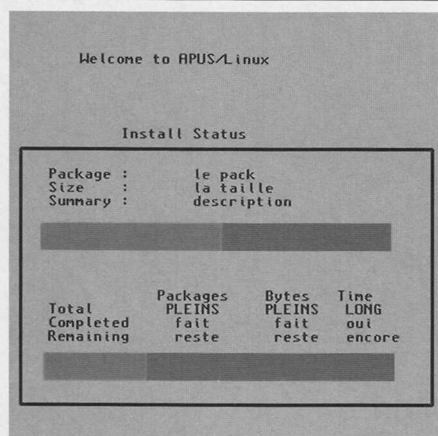


Ensuite, il vous est possible de formater la partition de swap (mémoire virtuelle).
La procédure est la même que pour la partition "linux native".

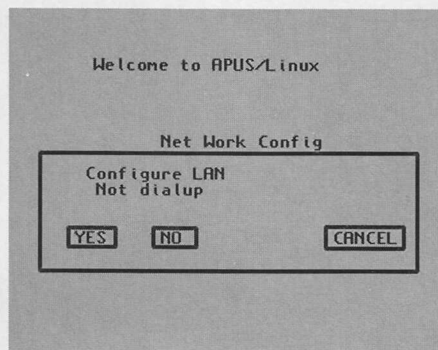


Sur cet écran, le programme vous demande les différents éléments à installer. Pour une utilisation normale, je vous conseille de cocher :

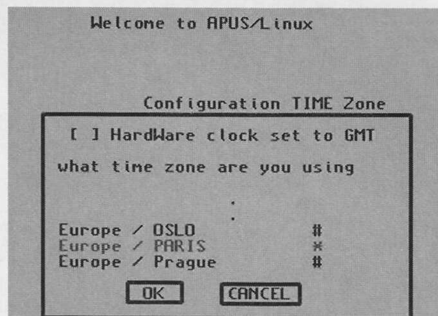
- X Window System
- Basic Network Support
- Dialup Workstation
- X Multimedia
- X Development
- Mail/News/WWW Tools
- File Manager
- Emacs
- XEmacs
- C Developement
- Development Libraries
- C++ Developement
- Printer Support & Server



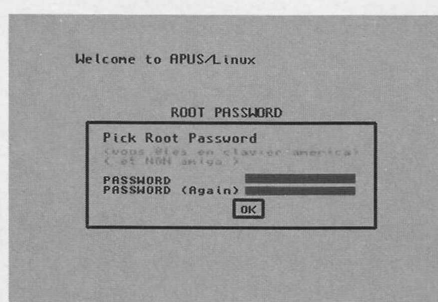
Voilà, la copie des fichiers démarre, vous n'avez plus qu'à prendre un café et attendre.



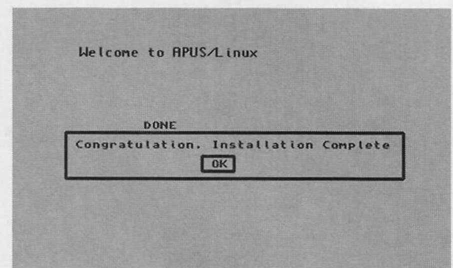
Il vous permet de configurer un réseau local. Si vous n'avez pas au moins deux ordinateurs reliés en réseau TCP/IP via une carte ethernet, cette option n'est pas utile. Vous devez alors sélectionner "No". Dans le cas contraire, sélectionnez "Yes" et munissez-vous des informations concernant votre réseau (Adresse IP, serveurs DNS, etc.).



Ici, vous pouvez configurer la zone horaire dans laquelle vous vous trouvez. Pour la France, il faut sélectionner Europe/Paris. Ne cochez pas "Hardware clock is set to GMT".



Un mot de passe pour le compte administrateur vous est demandé. Le clavier étant américain, tapez le mot de passe suivant : "tototiti". Le mot de passe définitif sera configuré plus tard.



Ceci indique que l'installation s'est bien déroulée. Sélectionnez "OK" afin que l'ordinateur redémarre.

Premier démarrage et configuration de LinuxPPC

Une fois sous AmigaOS, allez dans le répertoire LinuxPPC de votre disque dur, Puis, double-cliquez sur "StartLinux".
Linux démarrera et vous demandera un login et un mot de passe. Le login est "root" et le mot de passe est celui que vous avez indiqué lors de l'installation de Linux.
Après cela, vous arriverez sur une ligne de commande.

Tapez alors :
mkdir /cdrom
mount /dev/cdrom /cdrom -t iso9660
cd /cdrom/LinuxPPC/Amiga
./install-linux-2

Comme au début, des questions vous seront posées. Veillez à bien y répondre.
Vous aurez notamment à choisir un mot de passe définitif pour le compte administrateur. Ce compte possède tous les droits d'accès. Il est donc conseillé de choisir un mot de passe à la fois suffisamment compliqué, pour éviter qu'une autre personne l'utilise, et suffisamment simple pour que vous ne l'oubliez pas. Essayez de mélanger chiffres et lettres…
Une fois l'installation terminée, vous avez la possibilité de lancer l'interface graphique de Linux. Acceptez de la lancer afin de tester le bon fonctionnement de votre installation. A l'avenir, quand vous voudrez lancer l'interface graphique, vous taperez : "startx".

Voilà c'est fini !

Bravo ! Vous êtes arrivé au bout de l'installation.
A chaque fois que vous souhaiterez démarrer Linux, il vous suffira de double-cliquer sur l'icône "StartLinux" dans votre répertoire LinuxPPC.

Dans un prochain numéro d'ANews, nous verrons comment faire en sorte que l'interface graphique de Linux, X-Window, démarre automatiquement et nous apprendrons aussi les commandes Linux de base.

Bertrand PRESLES
joebvppc@online.fr
Remerciements à Dfalm



Il court, il court, le Linux....

Depuis sa naissance en 1991, Linux a fait couler beaucoup d'encre. Si certains avancent Linux sur le devant de la scène pour en faire l'OS d'avenir, qu'en est il exactement? Est-il suffisamment accessible au grand public ?

Linux, depuis son apparition sur le marché des systèmes d'exploitation, a considérablement évolué. Fort de plusieurs distributions (RedHat, Mandrake, FreeBSD,Suse...), de son code source accessible, il apparaît comme un OS de plus en plus séduisant pour les entreprises pour lesquelles informatique rime souvent avec OS propriétaire, et donc solutions coûteuses, tant en terme d'investissement initial que de maintenance.

CARACTERISTIQUES

Il n'est donc pas trop difficile d'imaginer qu'avec une offre qui se complète de jour en jour, Linux présente de nombreux avantages que les autres OS n'ont pas. Tout d'abord, premier avantage, et non le moindre, la disponibilité du code source. C'est en effet un avantage énorme que de pouvoir lire et consulter les milliers de lignes qui composent un système d'exploitation, voir même pour les plus passionnés et les plus aguerris, de pouvoir participer à l'évolution d'un système d'exploitation. Non seulement cet aspect de libre circulation des sources touche le coeur de l'OS, à savoir son noyau, mais aussi les milliers de logiciels qui circulent dorénavant sur internet. Sa diffusion à grande échelle via internet constitue également un point fort de Linux.

Ceci a donné lieu à la création de diverses distributions où chacun est susceptible de trouver sa “solution”.

LINUX MEMORENTUM

Multitâches, délivrant des outils serveurs HTTP, FTP, SMTP, etc..., accompagné dans son développement par de plus en plus d'internautes, livré avec des suites Office (Star Office notamment), disposant d'outils de développement solides dans la plupart des langages, Linux bénéficie dorénavant du soutien de grands noms de l'informatique (IBM avec DB2 universal, Oracle, Corel...).

Ce dernier aspect montre l'intérêt grandissant des entreprises à investir dans des solutions Linux.

LINUX POUR TOUS ?

Même s'il est en passe de séduire certaines entreprises, si ce n'est déjà le cas, Linux est encore, même si cela tend à évoluer, assez rébarbatif au niveau de son appréhension. La première étape qui consiste à installer Linux sur votre ordinateur peut, pour de nombreuses personnes encore à l'heure actuelle, présenter quelques aspects un peu complexes. Les notions de partition primaire, secondaire, étendue, ne sont pas connues de tous, loin de là.

COMPLEXITE

Si la documentation d'installation qui accompagne la plupart des distributions à l'heure actuelle est assez abondante sur ce point, elle peut rester obscure pour beaucoup, qui aimeraient insérer le CDROM d'installation, avoir un ou deux clicks de souris à faire et hop «y'a plus qu'à». Des distributions, comme la toute dernière de Mandrake (version 6.1), avec Lnx4Win permettent de lancer une installation depuis Windows. Elle ne facilite néanmoins pas complètement la tâche, mais laisse augurer des installations à venir encore plus simplifiées.

Il reste qu'il n'est pas toujours évident pour un néophyte de connaître la fréquence verticale de son moniteur, ou encore plus important de savoir à quel type appartient sa souris. Car si il arrive à configurer Xfree86 (le serveur graphique de Linux), où sera le confort s'il ne peut utiliser sa souris...

LES DRIVERS

Le problème vient en partie d'un problème majeur pour tout nouvel OS, qui est de pouvoir gérer le matériel existant sur le marché sur lequel il désire se développer. Dans ce domaine, pour l'instant, il est en effet difficile de trouver, sur les toutes dernières machines, les drivers appropriés à telle carte video ou tel scanner (surtout s'il n'est pas en SCSI).

Un effort particulier des constructeurs sur ce domaine serait appréciable, d'autant qu'à partir du moment où leur matériel est utilisé, qu'importe l'OS, non? Ce cap du «je connais mon matériel donc j'installe et je peux utiliser Linux» est un peu la devise de toutes les distributions. Encore une fois, ce n'est pas encore à la portée de tout le monde.

Et la configuration ?

Bon, on peut imaginer que la personne a fait son choix de mode de démarrage pour être en mode graphique (notion de runlevel que l'on se doit d'appréhender) et ainsi se retrouver dans un environnement moins dépaysant (une interface graphique c'est quand même plus sympa non?).

Bien. Dans ce cas et selon le gestionnaire de fenêtre qu'elle a choisi, elle va trouver à sa disposition un ensemble d'utilitaires qui vont lui faciliter grandement la tâche pour configurer les différents aspects couverts sur sa machine (on peut citer linuxconf). Passé ce cap de configuration on peut dire standard, il y a différents aspects que la personne devra appréhender si elle n'a déjà commencé à les appréhender au niveau de l'installation.

GESTION RESAU

Linux, dérivé du monde Unix, présente de nombreux utilitaires réseaux qui peuvent être installés et mis en service dès votre première installation. Cet aspect réseau est un des domaines qui fait le succès de Linux. Il permet en effet à tout un chacun (pour peu de comprendre ou d'avoir des connaissances réseaux minimums) de gérer un serveur Web (avec Apache), d'avoir un serveur FTP, un serveur SMTP, un serveur de news, etc...

Tout cela est fort intéressant mais encore une fois il faut un minimum de connaissances pour s'aventurer sur cette partie réseau en toute quiétude, car des utilitaires de configuration existent (Linuxconf permet de gérer en partie certains aspects de configuration), mais il faut bien souvent passer par un éditeur de texte pour entrer certains détails encore inconnus des configurateurs.

UN COUP DE POUCE?

Tous ces petits points de détails peuvent s'avérer fort ennuyeux quand la documentation vient à manquer ou n'est fournie qu'en anglais. Fort heureusement de nombreuses personnes s'efforcent à travers le projet LDP (Linux Documentation Project) de diffuser et d'enrichir le plus fortement possible la documentation concernant Linux et ce à travers les traditionnelles «Man page», Howto et autre FAQs que l'on peut trouver un peu partout sur internet, dans les différents CD des distributions, et ce en français dans de plus en plus de cas (tout le monde n'est pas anglophile).

L'OFFRE LOGICIELLE

Outre la partie réseau, très riche et certainement le point fort de Linux, on peut trouver de plus en plus de logiciels, couvrant certes de plus en plus de domaines, mais loin de rivaliser dans l'immédiat avec un parc logiciel comme celui de Windows. Il existe cependant des domaines où Linux dispose de logiciels de très bonne facture pouvant sans complexe rivaliser avec des logiciels commerciaux : il suffit de citer Gimp, logiciel de création, de retouche d'images, disposant d'un langage de script permettant à tout un chacun de construire ses propres effets (Gimp peut-être comparé à des logiciels plus connus sous d'autres environnements comme Adobe Photoshop).

PROGAMMER

Encore un autre domaine, la programmation. Dans ce domaine, on peut dire que Linux n'a quasimment pas de rival, car où trouver autant de langages de programmation (C, C++, pascal, java, eiffel, ada, basic, cobol,...) disponibles lors de l'installation ? Certes il manque dans l'immédiat un bon logiciel de RAD, mais certains outils facilitent déjà grandement le développement de logiciels (exemple : Glade qui est un bon générateur d'interface).

JOUER

A tout cela on peut ajouter les jeux. Oui mais dans ce domaine, il reste beaucoup à faire. Si certains éditeurs ont adaptés leur jeux pour Linux, très peu ont sorti un jeu en avant première sous Linux.
C'est sans nul doute par ce biais qu'une fois de plus le grand public pourra être sensibilisé.

Et l'avenir de Linux dans tout ça ? En facilitant la reconnaissance des périphériques (prévue dans la prochaine mouture du noyau , un «Plug-and-Play» like), en ayant un parc de logiciels de jeux important et attrayant, en ne dépassant par un certain prix dans ses distributions, en enrichissant encore la documentation, en...

Oui, il reste encore du chemin à faire pour sensibiliser un plus large public et prendre plus de poids sur le marché. Mais l'évolution à terme vers des processeurs 64 bits (dans l'année à venir si Intel ne retarde pas sa sortie), déjà gérés par Linux (et ce pas uniquement pour les plates formes Intel), laisse une place de choix pour Linux qui devrait pouvoir ainsi renforcer sa position de système d'exploitation alternatif. On espère néanmoins qu'avec son succès grandissant le prix des distributions ne flambera pas...

Yann Triquet



*** BeOS-Fr**

Pascal dit Feedback vous annonce la création de sa mailing-liste (liste de diffusion) :

Beos-fr, dédiée à la communauté francophone BeOS. Quelque soit votre niveau, n'hésitez pas à rejoindre cette liste, au volume modéré. Rendez-vous sur sa «Maison Page»:
http://perso.club-internet.fr/feedback

Mises à jour

**** BeOS v4.5.2***

A peine deux semaines après la mise à jour 4.5.1, sort la 4.5.2. Vous les trouverez toutes deux sur notre CDROM de couverture. Si vous êtes toujours en 4.5, vous pouvez passer directement en 4.5.2. Chose étonnante cependant, un bug de la Deskbar corrigé dans la 4.5.1 réapparaît dans la 4.5.2. Les améliorations (lire : les corrections de bugs) sont telles que ce désagrément s'oublie rapidement.

**** en vrac***

Postmaster, gestionnaire de courrier électronique passe en version 1.0fc4.

TManager continue son évolution en atteignant la version 2.6. Il se montre maintenant encore plus souple pour l'administration et le suivi de l'activité de votre machine.

AbiWord d'AbiSource, le traitement de texte pouvant lire les formats Word et RTF passe en version 0.7.5. Espérons pour lui qu'il évoluera un peu plus rapidement car la version 2.0 de la suite Gobe Productive est annoncée pour les semaines à venir avec le support des formats Word et Excel.

JEUX

**** Shogo***

Be Incorporated et Monolith Productions (*http://www.lith.com/*) annoncent le développement de «Shogo: Mobile Armor Division». C'est un Quake II like d'excellente facture, inspiré de l'univers des mangas et offrant deux modes de combat : avec ou sans armure.

**** Easel***

Easel de Human Touch (*http://www.humantouch-inc.com/*) est un logiciel de dessin 2D et de retouche, présenté dans les news du précédant numéro. Il est actuellement disponible en version beta 2. Il sera à terme en vente au prix de $79,95 sur www.BeDepot.com.

Création 3D

**** Blender v1.68***

Blender passe en version 1.68, téléchargeable gratuitement sur le site *http://www.blender.nl/*.

Productivité

**** FAMe v1.4***

Cédric Dégéa (*http://webperso.directprovider.net/degea/be/*) cocorico!!!, nous offre une nouvelle version de FAMe.

Dans cette version 1.4, ce logiciel de gestion de comptes bancaires acquiert de nouvelles fonctionnalités comme l'import/export des fichiers aux formats QIF, des graphiques 3D, des sauvegardes incrémentales,... La version 1.5 est prévue pour fin 99 début 2000, mais dès aujourd'hui, la version courante saura vous satisfaire dans la plupart de vos besoins.

Des doutes, voici la version démo : *http://www.essi.fr/~degea/be/fame/FAMe1_4t.zip*

**** aBeSee***

Christian Musil travaille dur sur aBeSee (*http://www.unet.univie.ac.at/~a8826633/aBeSee/web.html*, un visualisateur d'images évolué, dans l'esprit de ACDSee sous Windows. Interface agréable avec bulles d'aide, mais trop lente sur l'ouverture des répertoires. N'hésitez pas à envoyer vos suggestions à Christian car il est vraiment très motivé.

**** CD Manager***

Actuellement en version beta, ce logiciel permet la gravure de vos CD sous BeOS avec une interface graphique. Seuls quelques graveurs de types Plextor et Creative Labs ainsi qu'une douzaine de Yamaha sont supportés.
http://www.overhagen.de/beos/CdManager.html

Web

****Opera v3.6 beta 3***

En attendant la version finale d'Opera pour BeOS, n'hésitez pas à télécharger la beta 3 de ce browser qui saura compléter NetPositive. Il est très stable pour une beta mais n'offre malheureusement aucun certificat pour les transactions sécurisées.

Il reste aussi du travail du côté du support JavaScript, mais il décoiffe avec ses temps de transfert impressionnants. *http://www.opera.com/beos/*

Divers

**** E.T.***

Utilisez BeOS pour communiquer avec E.T. grâce au programme SETI pour la recherche d'intelligence extraterrestre. Vous pouvez télécharger le client SETI@home sur *http://setiathome.ssl.berkeley.edu/* .

Audio

**** RealPlayer G2***

Be et RealNetworks viennent de signer un contrat pour l'intégration de RealPlayer G2 au sein de BeOS, offrant ainsi de nombreuses fonctionnalités dans la gestion de flux audio, notamment au travers du Web. RealPlayer est devenu le standard avec 74 millions d'utilisateurs et 85% de parts de marché.

Fabrice Mansat

Softjee brade !

Softjee qui a abandonné le développement Atari voici un an pour se tourner vers BeOs liquide l'ensemble de son catalogue et présente à cette occasion un pack promotionnel :

- Digital Home Studio	290 F
- Digital Tracker	90 F
- A.F.S	90 F
- Audiomidi	90 F
- Devil Studio (Midi)	190 F
- Easy Beat Audio & Midi	90 F
- Expand 2	190 F
- Midplay	90 F
- Pretty (base)	90 F

Le Pack SOFTJEE comprend tous les logiciels ci-dessus pour 890 F + 40 F de frais de port (au lieu de 1210 F).

Disponible chez SOFTJEE à LONGUEVILLE (20 F de frais de port), chez ACS Production à Paris et chez TERNAIRE à Rouen.

Oxo persiste...

Sur le premier cd d'anews vous avez pu découvrir la dernière mouture de XXL, le tableur de Oxo Systems. Et bien Oxo annonce déjà une version 2 pour la fin de l'année.
A ce jour le cahier des charges est inconnu mais est annoncé comme incroyable par Pascal Barlier, donc, à voir !

Digital lab 1.20 est disponible.

Samedi 25 septembre s'est tenu un "mini-salon" chez ACS-Prod organisé par Frédéric Aloé et Eric DA Cunha qui ont présenté la dernière version de Digital Lab et des produits connexes tels le dernier parx.sys, Diapo, le pack IFX. Ce mini-évènement destiné aux habitants de Paris et banlieue n'a pas attiré les foules. La communication uniquement via internet est sans doute la cause de ce manque de fréquentation.

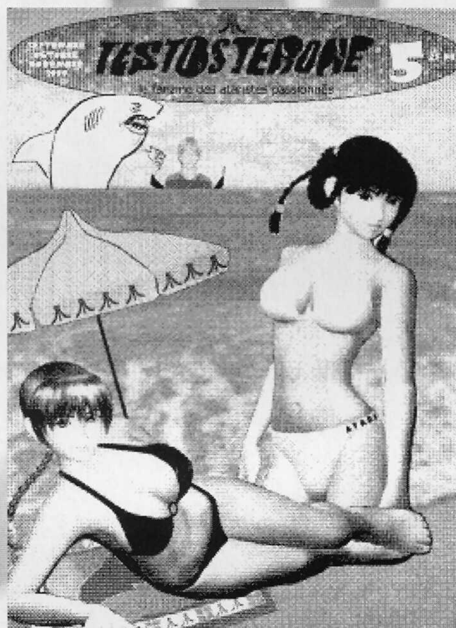
Testosterone n°5



Lorsque vous lirez ces lignes, la 5e édition de Testosterone sera sans doute disponible. Pour le moment, la rédaction n'a reçu que le numéro 3 de ce fanzine dédié au monde Atari. Mais nous devons avouer que son contenu est digne d'un véritable magazine. Jugez par vous-même : quatre pages news suivies d'une initiation à Digital Lab, la rubrique hard avec l'essai du Sony Mavica et présentation du ZIP 250, des tests de logiciels tel Encyclo, une rubrique programmation avec un article traitant de la gestion du PowerPad.

Les consoles (Jaguar, Lynx) ne sont pas en reste, avec des essais de jeux ou de périphériques (Lynx vision pour connecter une lynx à un téléviseur).

Il existe même une rubrique très originale puisqu'elle traite des jeux d'arcade Atari. Enfin la publicité n'est pas en reste puisque 70% des acteurs de la scène commerciale française sont représentés.



Testosterone : 30 pages, monochrome.
Abonnement pour 4 numéros : 100 F
Numéros commandables à l'unité : 25 F.
Offre DIGITAL LAB 1.20 + 4 numéros : 330 F
Testosterone
Pascal Cornot
9 rue des Ribottées
21000 DIJON

Une coquille vide pour Wensuite

Fabrice Bamas a annoncé la sortie prochaine, en libre accès, d'une "coquille vide" en C qui permettra à qui veut le faire, un lien entre les différents clients de WenSuite III et la couche tcp/ip ppp de votre choix (Sting ou Mintnet ...). Ce choix est motivé par le fait que certains utilisateurs de Wensuite ne veulent qu'une seule couche de liaison. Je rappelle qu'Application Systems Heidelberg a adopté la même politique avec la sortie de IFusion, qui permet d'utiliser l'ensemble des clients écrits pour Sting/Stik (Antmail, Newsie, AtarIrc, MyMail, CheckMail...) avec Iconnect, la pile TCP/IP fournie avec Magic. D'un autre coté, ASH étoffe son offre internet avec la sortie de Ichat, un client IRC.

STOS is back !

Vous regrettez ce bon vieux STOS ? Sachez que Michel ARMONIA est en train de l'adapter pour Falcon. La dernière évolution de cette adaptation permet déjà d'utiliser les fonctions étendues du videl, mais Michel n'en restera pas là.

TransAction: la traduction en action!

TransAction est le premier groupe international qui s'est donné pour mission de traduire les meilleurs logiciels disponibles sur le marché. Les traductions sont actuellement faites en anglais, allemand et français.
L'équipe de TransAction se compose entre autres de :
Joe Connor, rédacteur en chef de ST Computing
Pascal Ricard
Jean Michel Coinus (qui est déjà à l'origine de la traduction d'un
nombre prolifique de documentations).

Pour contacter TransAction, laissez un message au :
+44 (0)1206 751869.
E-mail:transaction@inactive.cix.co.uk

France Shareware Distribution

Vous avez souvent pu apprécier la qualité des sharewares allemands, mais une fois conquis par le produit, vous vous heurtez souvent à la barrière de la langue et aux tracas des conversions monétaires (qui ne sont pas sans frais malgré l'apparition de l'Euro).
C'est pourquoi TransAction s'est lancé dans la distribution de sharewares allemands en France.
Cette initiative, en collaboration avec les auteurs est à but non lucratif et tous les membres y participant sont bénévoles.

Actuellement, la liste des sharewares disponibles se compose de :

Luna : un éditeur de texte moderne avec modules, protocoles AV, DHST, barre

d'icones, langage de script…

Arthur 98 : un dictionnaire français/allemand/anglais évolué très puissant, de nombreuses options de recherche et fourni avec l'éditeur de dictionnaire Berta

Schon me (économiseur d'écran modulaire).

Pour tout renseignement, s'adresser à :
Sylvain Perchaud - 8 allée de Madrolle - 18120 MEREAU
E-mail:eslime@club-internet.fr



L'Atari Messe devient le TOS'99 et déménage. La prochaine édition se déroulera les 19 et 20 novembre 1999 à Hannovre de 11 à 19 heures. Des kilomètres supplémentaires en perspective pour nous, pauvres ataristes français.

Un gestionnaire de graveur à 80 F !!!

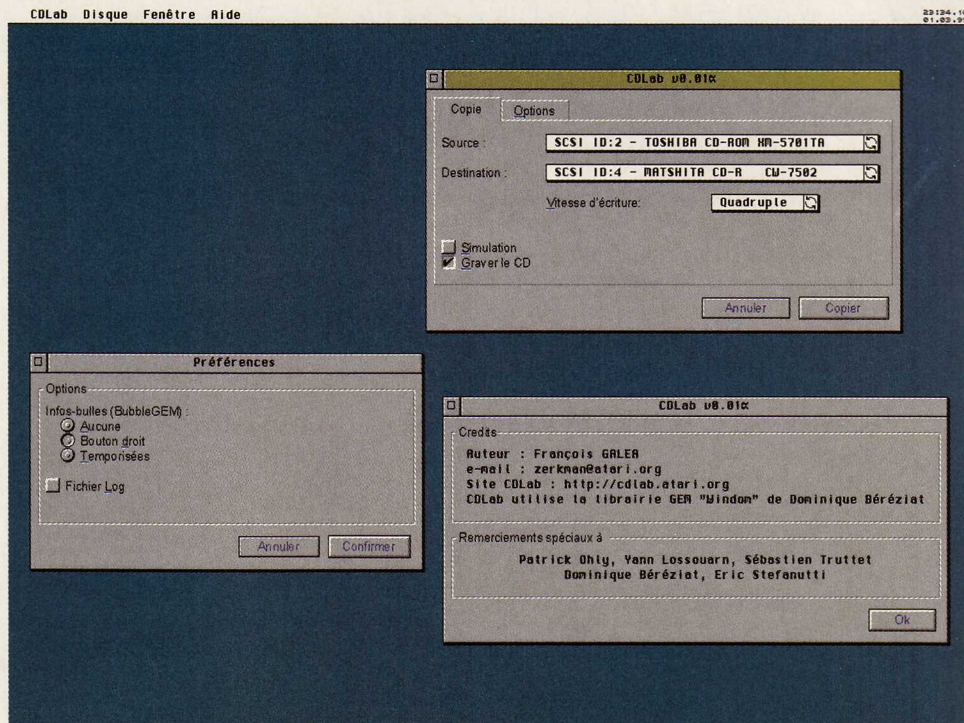
S'il est un périphérique qui relève bien de l'équipement de luxe dans le monde atari, tant les pilotes sont inaccessibles, c'est le graveur.

En effet, qui n'a jamais été rebuté par le prix prohibitif de CD-Recorder, ou par le faible nombre d'appareils pouvant être gérés sur nos machines.

Heureusement, François Galea travaille actuellement sur CDLab, un shareware gérant les graveurs Philips CDD2000/CDD2600 ainsi que les modèles compatibles (tels que les Mitsumi, HP ou Kodak), les Teac CD-R50S/CD-R55S et compatibles (JVC et Traxdata) et tous les graveurs supportant les commandes multimédia SCSI-3.

Les fonctionnalités de la version actuelle (7e version betatest) permet :
- la copie de disque monosession par la méthode DAO (Disc-at-once)
- l'effacement de CD-RW
- la copie d'un CD soit directement depuis un lecteur de CD-Rom, soit par une image copiée sur disque dur.

Cd Lab est compatible avec le protocole SCSIDRV, supporté par CBHD et HDDriver et utilisé par le pilote de lecteur CD-ROM SPIN!, ce qui permet d'utiliser CDLab sur n'importe quelle plateforme compatible Atari.



Cd Lab dispose d'une ergonomie GEM évoluée, grâce à l'utilisation de la bibliothèque GEM WinDom.

CDLab a été testé avec succès sur les graveurs suivants :

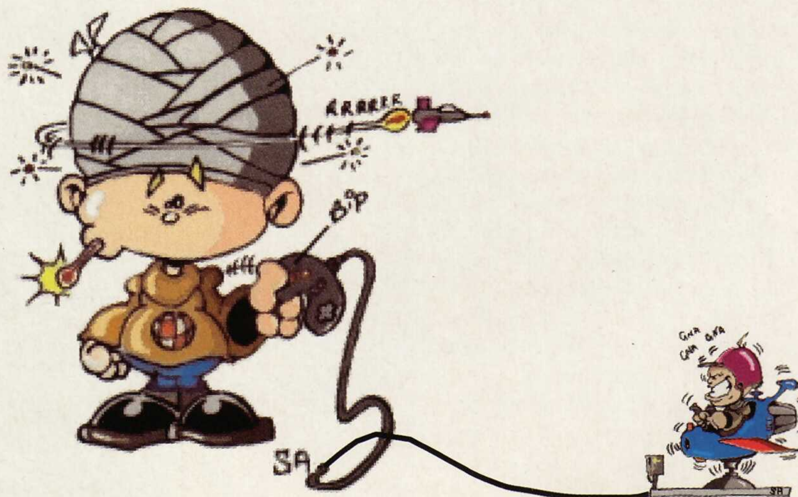
Philips CDD2600
Mutsumi CR-2041TS
TEAC CD-R55S
Panasonic CW-7502
Yamaha CRW4260
Yamaha CRW6416

De nombreuses caractéristiques sont prévues mais non encore implémentées :

Copie de CD multisession en DAO
Support d'autres modèles de graveurs
Support d'autres interfaces logicielles SCSI, telle que celle du pilote de disque Cécile de Centek
Création d'images ISO et support de la méthode de gravage TAO (Track-at-once).

Le tarif de la version shareware est dores-et-déjà fixé, il vous en coûtera 80FF (soit environ 12,50 euros), si vous décidez de vous enregistrer.

Philippe Conceicao





Cette rubrique a pour but de donner un petit coup de main à tous ceux et celles qui souhaitent utiliser NeoN Grafix. Pour les autres, passez votre chemin mais vous ratez quelque chose. Je précise qu'une version de démonstration est incluse sur le CDROM.

NeoN Grafix nécessite un volatile cybernétique (communément appelé Falcon) muni d'un coprocesseur arithmétique, 4 Mo de RAM mais 14 Mo serait un plus pour des objets complexes. Une carte accélératrice est conseillée même si NeoN est très rapide. Il est possible que cette version fonctionne sur TT (à vérifier).

Au menu du jour, sont proposées la création d'un objet, la mise en place d'une scène, et comme dessert les raccourcis claviers accompagnés de quelques astuces.

Comme vous avez pu le constater, NeoN est divisé en deux programmes. Le modeleur (NEONOBJ.PRG) permet la création et la modification d'un objet (forme, couleurs, textures, phases de morphing...); l'éditeur de scène (NEONSCN.PRG) s'occupe de la mise en place des objets (position de la caméra, définitions des lumières, animation...). Cependant, il est possible d'appeler le modeleur à partir de l'éditeur de scène.

La Génèse

Nous allons commencer par créer un objet simple à savoir un moteur 4 cylindres. Euh... en fait, un vase sera un poil moins complexe.

La version de démo n'autorisant aucune sauvegarde, les fichiers VASE.BDY, VASE.SCN et EMPTY.BDY sont fournis sur le CDROM. Mais cela ne veut pas dire qu'il faille jouer les fainéants et charger les fichiers tout simplement. La maîtrise passe par la pratique (proverbe chinois du XVII s.).

Le modeleur offre 4 vues (haut, droit, face, 3D) simultanément mais on peut choisir de n'en afficher qu'une seule (voir raccourcis claviers). Vous avez sans doute remarqué la croix (en lignes pointillées) dans la fenêtre de vue. Non ? Alors maintenez le bouton droit (BD) appuyé et bougez la souris.

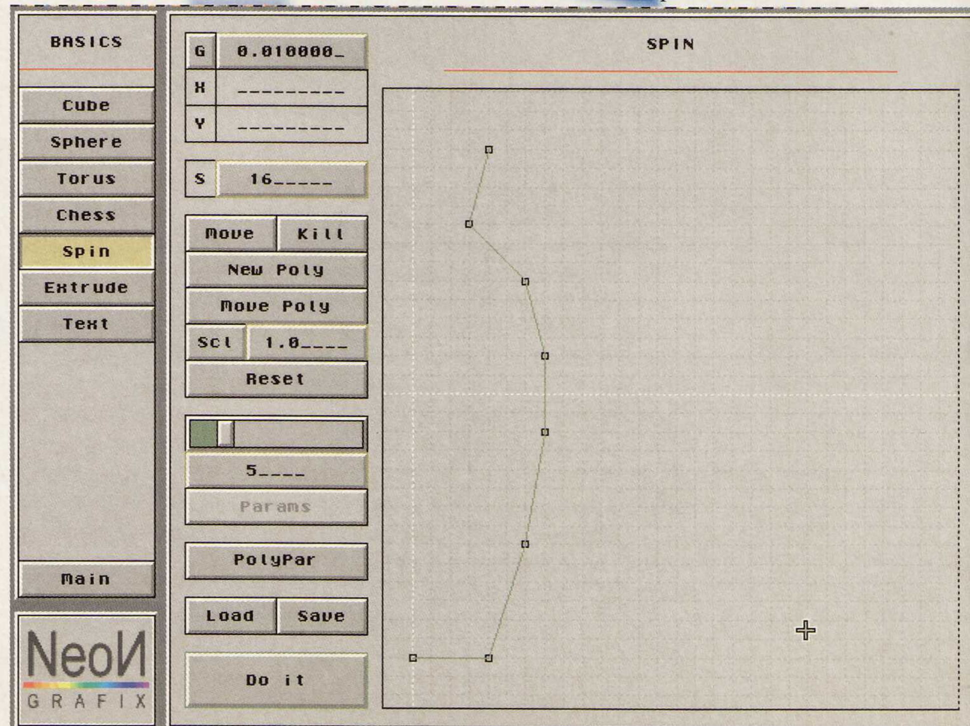
Cette croix est un point de repère défini sur les 3 axes XYZ. Il est primordial car la création d'objets basiques (sphère, cube...) et les opérations (modification de taille, rotations...) sont effectuées suivant sa position. Mais pour l'instant on le laisse tomber vu qu'on n'a encore rien créé.

Pour construire un objet, il existe deux solutions. Soit on l'édite point par point (mais on y sera encore en 98...2098 bien sûr!) soit on utilise les objets basiques (primitives). Pour le vase, on va opter pour cette dernière solution. Dans le Main Menu, cliquez sur Basics puis sur Spin. Un formulaire apparaît alors. Cette fonction est très pratique si l'on créé des verres, vases, bols... Le principe est simple. Il suffit de dessiner le contour de l'objet autour de l'axe (cf figure 1) et le tour est joué.

Les options sont les suivantes (de haut en bas) : le bouton G s'il est sélectionné permet de rendre la grille active, c'est-à-dire que les points créés à l'aide du bouton gauche de la souris (BG) suivront automatiquement le quadrillage ; le nombre qui suit ce bouton détermine la taille d'un segment de la grille. Vient ensuite la fonction S qui définit le nombre de «cotés» de l'objet ; plus il est élevé et plus l'objet, vu du dessus, gagnera en finesse. Bien sûr, une fois un point créé il est possible de le bouger (Move) et de le supprimer (Kill). New Poly permet d'ajouter un autre contour. Scl modifie la taille du contour ; si Scl=1 alors la taille ne varie pas ; si Scl<1 alors la taille diminue ; la taille augmente dans le dernier cas ; un exemple, sélectionnez Scl, puis changez sa valeur à 0.5 et cliquez sur un point, alors le contour diminue de moitié.

Autre option, le bouton Reset effectue un reset (Non ?! c'est vrai ?). Enfin nous arrivons au Polypar qui définit la texture de l'objet ; nous consacrerons un chapitre sur ce vaste sujet mais pour l'instant rien ne vous empêche d'y jeter un oeil et même deux, ça ne mord pas. Et voilà, le vase est créé...

...Pardon ? Quel vase ? Bon, on va récapituler. On dessine le contour puis on choisit le nombre de segments (S à 16 c'est pas trop mal) et on clique sur DO IT et là, oh miracle, un vase apparaît. Pour les fleurs, on verra plus tard.



Bon, on a bien rigolé avec l'éditeur d'objet, maintenant il faudrait pouvoir admirer son chef d'oeuvre.

Que la lumière soit !

Pour cela, on va utiliser l'éditeur de scène (NEONSCN.PRG). En fait, vous allez devenir réalisateur (oui, vous là !). Pour réussir la sauce, il faut au minimum trois ingrédients : une caméra, une lumière et un objet. Avec un peu de pratique, on se rendra compte que deux ou trois lumières rendront la scène plus réussie. Chez NeoN, tout est objet. Oh là ! Je vous vois venir avec vos gros sabots lightsourcés «ah oui mais s'il faut en plus modéliser un objet pour une caméra qu'on ne verra jamais» stop !

On peut utiliser des objets vides (EMPTY.OBJ sur le CDROM), c'est-à-dire qui ne contiennent pas de point donc peu gourmands en mémoire et en calcul.

Concrètement, on va avant tout utiliser la vue du dessus (défoncez délicatement la touche 6 du pavé numérique) pour une meilleure vue d'ensemble puis dans le Main Menu, cliquez sur object puis sur LoadNew. Un formulaire apparaît puis choisissez EMPTY.BDY et cliquez sur OK. Un carré est affiché à l'emplacement de la croix. Appuyez sur D pour désélectionner tous les objets. Vous l'avez deviné, un objet vide est symbolisé par un carré de couleur claire. Celui-ci va devenir notre caméra.

Pour cela, dans le Main Menu, cliquez sur Camera puis sur SetCam et enfin sur l'objet vide. Vous verrez apparaître un cône qui symbolisera le champ de vision de la caméra.

Ensuite, déplacez la croix (BD) sur le côté puis chargez à nouveau un objet vide. On va le transformer en point lumineux. Dans le

Main Menu, cliquez sur Light puis sur Set Src et enfin sur le dernier objet chargé. Le formulaire «Light Source» apparaît. Cliquez sur Color. Le formulaire «ColorSelect» s'affiche avec ses trois composantes RGB (RVB in french). Poussez les ascenseurs au max ce qui donne comme code couleur 32767 ((31R*1024)+(31G*32)+31B) soit une lumière blanche. Une lumière 0 annule la définition de l'objet comme point lumineux. Cliquez sur OK sur les deux formulaires. Que la lumière soit, et la lumière fût.

Un symbole en forme de petit soleil apparaît au centre de l'objet vide.

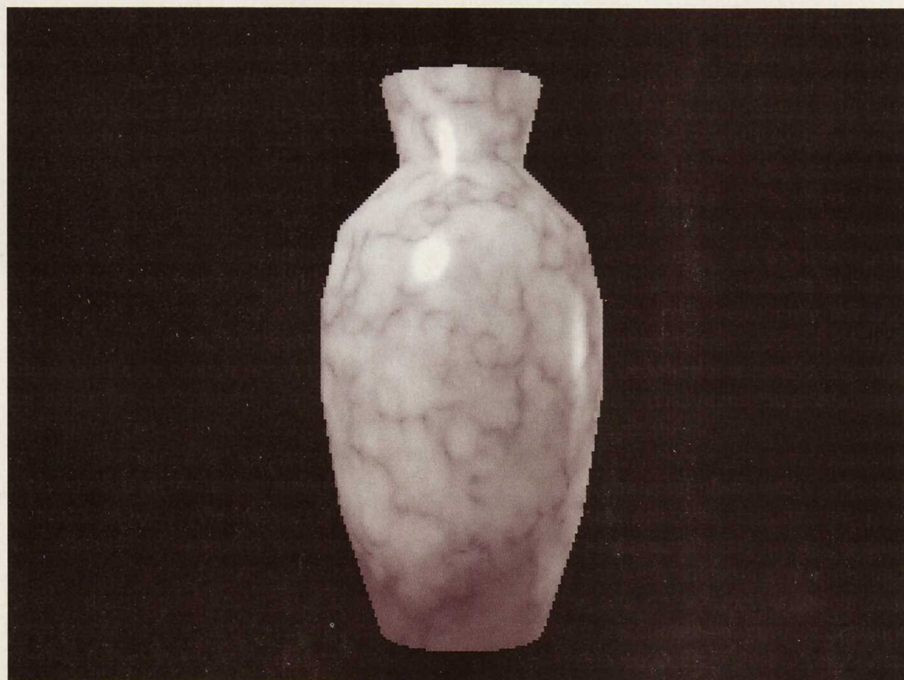
Maintenant, déplacez la croix (BD) de façon à le positionner dans le champ de vision de la caméra puis chargez le vase (VASE.OBJ bien sûr).

On va prévisualiser la scène en 3D en appuyant sur 3. Appuyez sur C jusqu'à ce que la lettre L apparaisse en haut à droite. À ce moment-là, on a réellement la vue de la caméra. Le vase est trop proche ? Eloignez-vous de l'écran. Euh...virtuellement j'entends.

Pour cela, on va tout désélectionner (D) puis ne sélectionner que la caméra. Les opérations (bouger, supprimer...) s'effectuent uniquement sur les objets sélectionnés (en rouge). Retournez en vue de dessus (6) et sélectionner la caméra puis dans Main Menu cliquez sur Works puis sur Move et enfin sur la caméra. Vous désirez que la caméra pointe pile poil sur le centre du vase ?

Dans Main Menu, cliquez sur Animate puis sur An.Object et enfin sur la caméra. Dans le formulaire, à Rotation, cliquez sur Nose-Feet puis sur Point At à Nose. Un autre formulaire apparaît et choisissez le vase.

Cliquez sur OK pour fermer chaque formulaire et le tour est joué.



Les raccourcis clavier

BG=bouton gauche de la souris
BD=bouton droit,
Ctrl=control
Alt=Alternate,
Maint=maintenir appuyé

Editeur d'objet.

Vues sur le pavé numérique

1 quatre vues simultanément
2 idem mais agencées différemment
3 prévisualisation 3D
4 de face ou arrière
5 droite ou gauche
6 de dessus ou du bas
7 une reset démo ;-) en fait n'est pas utilisé
8 option de grille (équivalent à l'appui sur G)
9 choix des vues (entre droite ou gauche, haut ou bas...)
0 options d'affichage

Sélection

S	sélectionne tous les objets
D	désélectionne tous les objets
Alt+BG	sélect/désélect 1 polygone
Alt+Maint BG	sélect tout ce qui est contenu dans le cadre
Alt+Maint BD	déselect tout ce qui est contenu dans le cadre
Alt+BG+BD	rotation du cadre de sélection

Zoom

Ctrl+BG	agrandissement
Ctrl+BD	réduction
A	affiche l'objet dans sa totalité
Shift+A	idem mais dans toutes les fenêtres
N	affiche les parties sélectionnées
Shift+N	idem mais dans toutes les fenêtres

Déplacement de vue

Shift+Maint BG et bougez la souris

Placement de la croix...

BD	à l'endroit du curseur
M	au milieu de la sélection
P	sur une arrête
Z	à l'origine des 3 axes

Prévisualisation 3D

Ctrl+Shift+BD	rotation autour de l'axe XY (en bougeant la souris)
Ctrl+Shift+BD+BG	rotation autour de Z (idem)
O	annule les rotations de vue

Undo

U	undo
I	redo

Editeur de scène

Les précédents raccourcis restent valables mais affectent désormais les objets et non plus les polygones ni les points.

L	liste des objets à sélectionner
C	fixe/libère la caméra

En général

Esc	quitte un formulaire

Trucs et astuces

- Pour revenir au Main Menu, vous n'êtes pas obligé de cliquer sur le bouton Main. Vous pouvez aussi cliquer sur la partie vide entre ce bouton et le dernier bouton de la colonne.
- Dans le formulaire Display Options (0), activez le bouton Fast Move. Ceci va permettre d'accélérer l'affichage lors des déplacements, etc.
- Veillez à bien configurer les chemins dans Config puis Paths.
- Les zooms sont également opérationnels dans les formulaires Spin et Extrude.

Voilà pour aujourd'hui. N'hésitez pas à transmettre au journal ou en e-mail (solofo@iname.com) vos remarques, vos suggestions, votre liste d'astuces, la colline de déboires que vous avez rencontrée, vos oeuvres magnifiques, des To de photos hots, vos mémoires (rayer la ou les mentions inutiles).

Si vous voulez un petit aperçu de ce que peut faire NeoN Grafix, vous pouvez visiter mon site au :

www.chez.com/solorabe/index.html.

Mes modestes créations y sont entreposées.

NeoN n'a pas de limite. Ah si ! Votre imagination.



Notre série d'articles sur MiNT ne fait que commencer : après l'installation du système, il m'a paru judicieux d'expliquer comment configurer MiNT, ainsi que les nouveaux fichiers installés sur la partition TOS. Pour la partie UNIX proprement dite, il faudra attendre un peu, chaque chose en son temps : ne pas griller les étapes s'avèrera payant au final.

Deux noyaux

Le kernel (noyau) se situe dans le répertoire C:\AUTO du disque dur d'amorçage, il s'agit du fichier MINT.PRG ou MINTNP.PRG.

Comme nous pouvons le constater, le kernel peut prendre deux noms différents et ceci non sans raison valable, en effet : MINTNP.PRG doit être lu MINT Non Protégé, c'est à dire que le kernel ne gère pas la mémoire protégée. Si l'on désire que le kernel la gère, il suffit de le renommer en MINT.PRG.

Lorsque le kernel gère la mémoire protégée, il alloue un espace mémoire propre pour chaque programme lancé après lui qu'aucun autre programme ne peut violer. Même si cela présente un avantage majeur, il se peut que certaines applications refusent de se lancer en mémoire protégée, dans ce cas il suffira de remplacer le FLAG de l'exécutable en question de PRIVATE en GLOBAL.

Les accessoires auto

L'ordre des fichiers dans le répertoire AUTO a une importance capitale, il est impératif que MINT.PRG soit situé en dernier, pour cette opération, je ne saurais trop vous conseiller l'utilisation de l'excellent freeware AUTOSORT permettant comme son nom l'indique, de trier les fichiers présents dans le répertoire AUTO.

Nous remarquerons aussi qu'après l'installation de MiNT nous avons hérité d'un nouvel accessoire (.ACC), le fichier ALERT.ACC, permettant de rediriger de l'appel système Salert(), qui évite ainsi que chaque information de débuggage soit affichée à l'écran perturbant l'espace de travail.

Le répertoire MiNT

Passons maintenant au répertoire dédié à MiNT, pour sa configuration et ses drivers, il s'agira du répertoire C:\MULTITOS, ou C:\MINT, le kernel reconnaît aussi bien l'un que l'autre ; attention toutefois car il semblerait que les versions futures du kernel ne reconnaissent que C:\MINT. Faisons l'inventaire des différents types de fichiers que nous y rencontrons : Les fichiers *.XFS (eXtended File System), il s'agit des drivers de système de fichiers, ils permettent la gestion des partitions de type MINIX, Ext2 (Linux), RamFS (RAM disque), ou encore NFS (Network File System) ce dernier permettant l'accès à des répertoires d'une autre machine en présence sur le réseau, comme s'ils se trouvaient en présence sur la machine locale.

Remarquons simplement que pour les utilisateurs de CD-ROM, il est judicieux de placer le fichier SPIN.XFS, ce dernier permettant la lecture de CD au format Micro$oft Joliet, Rockridge, et Apple.

Les fichiers *.XIF concernent les drivers d'interface réseau, ainsi l'on trouve les drivers PLIP et SLIP/PPP permettant respectivement une liaison par câble parallèle et série ; ou encore les drivers pour cartes réseau comme la DE600.

Les fichiers *.XDD pour différents devices drivers, on y rencontre entre autres le driver pour le port parallèle.

Enfin le fichier le plus important, MINT.CNF sur lequel nous allons nous attarder un petit moment. Il détermine la configuration du kernel de MiNT ainsi que les diverses variables d'environnement indispensables au bon fonctionnement du système.

Il existe certains utilitaires comme «Mint setter» par exemple (de l'excellente KELLIS du groupe YESCREW particulièrement actif pour MiNT), permettant de modifier la configuration de MiNT en temps réel avec quelques clics de souris grâce à une interface sous GEM des plus conviviales, mais en aucun cas ne modifie le fichier MINT.CNF.

De nombreux paramètres ne sont donc modifiables qu'à la main, directement dans MiNT.CNF.

Configurer MiNT

Examinons de plus près le contenu du fameux MINT.CNF :

Tout d'abord observez bien que chaque ligne précédée du caractère # est considérée comme une ligne de commentaire, donc n'hésiter pas à commenter vos modifications !

SECURELEVEL= permet de régler le niveau de sécurité du système, nous le laisserons à 1, puisque nous utilisons la distribution KGMD pour une configuration Multi-utilisateurs.

FASTLOAD= peut être suivie de deux valeurs : au choix YES ou NO, dans le premier cas le kernel force l'ensemble des programmes qui seront exécutés à se charger en fastload, c'est à dire sans réinitialisation de la mémoire, tandis que l'option NO laissera le choix au header du programme de décider quant à son mode d'exécution (la gestion du Fastload devient ainsi similaire à celle du TOS).

NEWFATFS= Il vous faudra préciser le nom des lecteurs pour lesquels vous désirez utiliser le driver pour le nouveau système de ficher FAT (ce driver est inclus dans le kernel).

VFAT= Préciser ici les lecteurs utilisant la NEWFATFS pour lesquels les noms de fichiers longs VFAT (windaude 85) doivent être gérés.

Remarquons que s'il existe des partitions NEWFATFS initialisées dans MINT.CNF, Mint setter est capable de changer en temps réel l'option VFAT pour ces partitions.

WB_ENABLE= Indiquer ici parmi les lecteurs sélectionnés par l'option NEWFATFS, ceux auxquels vous autorisez un cache disque pour l'écriture (write back cache).

CACHE= doit être suivi d'un nombre en kilo-octets indiquant la taille du cache disque pour le module de cache interne (500 Ko par défaut).

HIDE_B= Pour ne plus avoir à supporter les messages système vous demandant d'insérer une disquette dans le lecteur B, alors que vous n'en avez pas, il suffira d'attribuer la valeur YES à HIDE_B.

MAXMEM= Permet de déterminer la quantité mémoire maximum que peut utiliser un processus. Par défaut, cette option n'est pas activée (précédée d'un dièse) afin que cette quantité de mémoire allouée par processus soit infinie. Il n'est pas recommandé d'utiliser cette option.

SLICES= Contrôle combien de temps un processus doit être éxécuté avant d'être interrompu pour donner la main à un autre.

En clair, nous pouvons intervenir directement sur le paramétrage du temps partagé entre processus. Il est aussi intéressant que dangereux de bidouiller cette option, puisque selon le cas, on peut augmenter les temps de réponses des processus ou bien diminuer les performances du système, tout dépend de la quantité de temps processeur pris par les processus lancés en tâche de fond.

La valeur par défaut est 2, si vous l'incrémentez, le temps de réponse de chaque processus sera plus court, au détriment des performances générales.

DEBUG_LEVEL= Comme son nom laisse le supposer, DEBUG_LEVEL permet de contrôler la sortie des informations de

débuggage. Plus la valeur sera élevé (0 par défaut), plus le système vous fournira d'informations sur son activité (intéressant pour les développeurs).

DEBUG_DEVNO= Il faut bien que les informations fournies par DEBUG_LEVEL soit imprimées quelque part, non ? Et bien DEBUG_DEVNO permet, en indiquant le numéro du device, de choisir ce périphérique : 0 pour l'imrimante, 1 pour le port série, 2 pour l'écran, 3 pour le midi, 4 pour le clavier (!!!!).

BIOSBUF= contrôle comment les entrées/sorties du BIOS doivent être gérées. Par défaut, MiNT essaie d'utiliser le buffer, ce qui a pour effet d'augmenter la vitesse d'accès au BIOS. Cela dit il se peut que certaines applications plantent à cause de cela, dans ce cas, il faudra mettre BIOSBUF à NO.

Premières instructions

Durant le chargement de MiNT, nous pouvons lui donner quelques instruction à lancer, dont voici la liste :

alias d: path – Crée un pseudo disque, qui pointe sur un répertoire de l'arborescence, par exemple : alias e: u:\d\games\pacman. Quand vous cliquerez sur le lecteur e:, vous obtiendrez le contenu du répertoire d:\games\pacman.

cd path – change le répertoire par défaut de MiNT.

echo message – Imprime un message à l'écran.

exec program – lance un programme, attention le chemin du programme à exécuter doit être donné en intégralité, par exemple : exec u:\usr\sbin\tzinit

include file – Permet de greffer un autre fichier de configuration à MINT.CNF, principe bien connu dans de multiples langages comme en C.

sln path link – crée un lien symbolique appelé ici «link» pointant sur «path», «link» doit être le lecteur U:

Pensez environnement !

Passons maintenant aux variables d'environnement, elles tiennent un rôle très important dans la configuration du système puisque utilisées par de nombreux programmes qui préfèrent prendre en compte ce type de variables plutôt que des fichiers de configuration contenant le plus souvent les informations relatives au système.

Dans MINT.CNF, les variables d'environnement sont initialisées par la commande «setenv», tandis que dans NAES.CNF ou GEM.CNF elles sont initialisées par «export».

Par exemple :
setenv HOSTNAME Lucie pour MINT.CNF
ou export HOSTNAME Lucie pour NAES.CNF, GEM.CNF.

La variable d'environnement HOSTNAME (nom d'hôte, de la machine) prend la valeur «Lucie».

Je ne vais pas m'attarder sur chacune des variables d'environnement existant sous MiNT, de nombreux programmes sous MiNT nécessitant la mise en place de nouvelles variables d'environnement ; pourtant je tiens juste à préciser que lorsque MiNT est chargé en binôme avec GEM, nAES, ou oAESis, il est incapable de lancer des applications TOS (*.TOS, *.TTP) si la variable d'environnement TOSRUN n'est pas initialisée.

Avec nAES, nous trouvons dans le fichier N_AES.CNF les lignes suivantes :

export ACCEXT=ACC,ACX
export GEMEXT=PRG,APP,GTP,OVL,SYS
export TOSEXT=TOS,TTP
export TOSRUN=c:\n_aes\apps\tw-call.app

Remarquons tout d'abord qu'ici les variables d'environnement sont initialisées non pas par «setenv» comme dans MINT.CNF mais par «export». Les trois premières lignes servent à déterminer à quelle extension correspond un type d'exécutable (ACCessoire, GEM, TOS).

Pour les programmes TOS, nAES nous laisse le choix pour la console virtuelle, ici tw-call.app.

En effet un programme TOS est prévu pour être lancé dans une console et non pas sous GEM, il existe donc de nombreux programmes de consoles virtuelles tels que «runtos», «tos2win», «miniwin» ou «farmer».

Voilà donc pour ce qui est de la configuration de MiNT ou tout du moins une partie, car la route est longue, en effet, prochainement nous traiterons de la configuration de MiNT mais coté UNIX, ce qui est une autre paire de manches !

Franck MARTINAUX
(ZED/Sector1)
vickingf@yahoo.fr

Le BeOS nouveau est arrivé!

Genki redevient BeOS R4.5. Premier changement, une révision du logo qui perd sa couleur rouge pour un bleu intégral. Il se voit adjoindre un graphique symbolisant le multimédia par une oreille et un oeil sur un fond de cadre cathodique.

Autre lifting bien plus agréable, le programme de boot démarre maintenant en mode graphique.

Des icones représentant les différents éléments de cette phase s'illuminent au fur et à mesure de la progression. Attention, ça va vraiment très vite, sauf si vous avez une carte SCSI qui vient très fortement ralentir cette étape.

Avec un PIII-450, il faut moins de 15 secondes pour booter complètement avec un BeOS fraîchement installé. Il vous est toujours possible d'interrompre le boot en appuyant sur la barre d'espace pour accéder à un nombre important d'options pour paramétrer BeOS. Un régal!

L'installation est toujours aussi facile et surtout rapide. Il faut compter 15-20mn maximum selon votre configuration.

Vous n'avez aucune installation de drivers à faire. Ils seront tous copiés sur votre disque (ils prennent très peu de place...) et BeOS sait lesquels utiliser à chaque boot.

J'ai à plusieurs reprises changé de cartes vidéos et de cartes sons et à chaque fois que le driver existait, il était automatiquement pris en compte.

La configuration de la couche IP pour Internet et/ou un réseau local est toujours aussi facile. Vous connaissez déjà les valeurs de configuration, il vous faudra alors deux minutes au maximum pour surfer.

La R4.5 n'apporte pas de véritable révolution. C'est avant tout le rajout de tout ce qui n'était pas prêt à la sortie de la R4. Le Media Kit est maintenant complet et les éditeurs n'auront plus aucune excuse pour retarder la sortie des produits multimédias qu'ils nous font miroiter depuis des mois. Côté performances, on ne sent pas d'accélération notable comme avec le passage de la R3.x à la R4. Le système reste cependant toujours aussi performant, rapide, souple et réactif à la moindre sollicitation de l'utilisateur.

Pour exemple, je travaille en permanence avec rc5 en tâche de fond sur mon bi-PII 350, sans subir aucun ralentissement notable dans les autres applications. En ce moment même, je tape ce texte sous Gobe Productive avec en plus trois vidéos AVI avec le son tournant en boucle. Ce qui ralentit les vidéos, ce n'est pas le manque de CPU, mais tout simplement la relative lenteur du disque dur (IBM 10Go 5400t) avec des accès concurrents assez importants. Bougez les fenêtres contenant les vidéos et elles continuent à s'animer comme si de rien était. Vous pouvez même jouer plusieurs MP3 avec rc5 en arrière plan sans aucune interruption dans les musiques. Essayez de juste jouer un seul module MP3 sous Windows (95 ou NT) avec la même configuration matérielle et de lancez Explorer...

Petite déception avec la démo OpenGL Teapot qui est légèrement plus lente qu'en R4 alors que BeOS annonce de 20 à 30% de performances supplémentaires. Si vous possédez une carte Voodoo II ou III, OpenGL utilisera enfin la puce 3D (via Glide 2.5x ou 3.x) décuplant ainsi les performances. Ne cherchez pas, aucune autre carte ne possède d'accélération matérielle sous BeOS, à part le support des instructions SIMD des derniers PIII.

J'espère que nous n'auront pas à attendre la R5 pour d'autres drivers 3D car Quake II est disponible sur BeDepot.

Par contre côté drivers, la liste s'est tellement allongée qu'il est impensable de la reprendre dans cet article. Elle se trouve sur le site de Be. En résumé, on trouve de nombreux drivers 2D pour les cartes vidéos dont les TnT2, Voodoo 3 et Rage 128, le support de nombreux formats audios et vidéos, des drivers pour cartes son (PCI 64/128, Ensoniq,...) un meilleur support des cartes SCSI Symbios (puces des Tekram en France).

A titre expérimental, vous trouverez aussi le support de clients CIFS permettant d'utiliser les couches réseaux de Microsoft. Cela inclus le partage de volumes Windows et des imprimantes. Ce sont les équivalents de NFS et LPD d'Unix que l'on trouve sur BeWare.

Le gestionnaire d'impression a aussi été revu, même si l'interface utilisateur reste la même. Il prend en compte les configurations parallèles, séries, AppleTalk, USB, Microsoft Network. Le driver d'impression Epson a été amélioré et il supporte maintenant les cartouches 6 couleurs et une nouvelle gestion des couleurs.

L'expérience (DeskJet 895Cxi) m'a appris que le pilote PCL pour imprimantes HP a aussi été amélioré. Les impressions en mode texte et graphique simple est de bonne qualité et vraiment rapide, malheureusement, sans gestion de la couleur. Pour les DeskJets HP, je conseille fortement l'utilisation du pilote Binkjet disponible en démo sur BeWare. Il vaut cependant mieux l'essayer avant de s'enregistrer, car les couleurs d'impressions sont incorrectes avec ma configuration, trop pâles.

L'USB est aussi géré pour les claviers et souris et rien d'autre pour le moment. Avec le nouveau Media Kit, la vidéo et certaines WebCams sont gérées. Vérifier les compatibilités si vous n'êtes pas encore équipé.

Concernant les applications, NetPositive est livré en version 2.1 et intègre maintenant le SSL en 40 bits. La version 128 bits est en attente d'autorisation. Le PNG est aussi supporté. Pour le JavaScript, il vous faudra récupérer la version expérimentale sur BeWare.

Le répertoire fait aussi ressortir de nouvelles applications en standard comme une interface pour communiquer avec votre appareil numérique (Nikon Coolpix, des Olympus et le Polaroid PDC640), une autre pour l'utilisation d'une WebCam et une dernière pour utiliser une entrée TV.

Dans les préférences, sous Media vous pouvez configurer à la fois l'audio et la vidéo. Il est possible de redémarrer le service sans rebooter BeOS, tout comme vous le faites actuellement pour la couche réseau. Sous le nom de ScreenSaver, on retrouve le bien connu Blanket et ses fameux modules. Attention justement à ne pas installer les modules de la R3 car ils ne sont pas compatibles, sauf pour la version PPC. Blanket intègre maintenant la gestion de mots de passe et il peut aussi gérer le mode veille de votre moniteur.

Les regrets

Il faut impérativement faire une installation fraîche de BeOS. L'installer au dessus de la R4 est une mauvaise idée car elle ne génère que des plantages en cascades. Justement, question plantage, la DeskBar et le Tracker plantent tous deux plutôt méchamment et un peu trop fréquemment à mon goût.

Je me joins aussi à d'autres utilisateurs qui ont signé une pétition pour réclamer le support des cartes SCSI Adaptec.

Je rage aussi de ne pas avoir une couche IP complète, indispensable à l'implémentation de TraceRoute et autres applications utilisant les RAW IP comme Apache. J'attends aussi avec impatience la gestion du mode multi-utilisateurs, normalement prévue pour la R5 qui devrait sortir au plus tôt en début 2000.

Conclusion

BeOS R4.5 apporte de très nombreuses

évolutions et corrections de bugs. Le système et les applications livrées en standards sont maintenant encore plus fiables.
Malheureusement, comme chaque nouvelle version d'un produit, il incorpore toujours de nouveaux bugs, bien plus acceptables que ceux de Windows (mais non, je ne suis pas de mauvaise fois...).

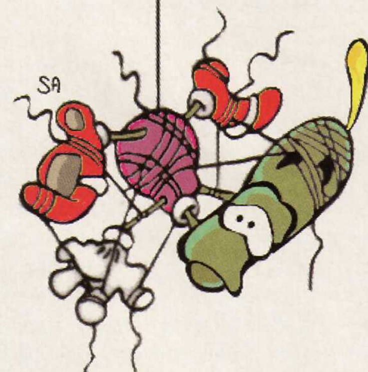
Doit-on passer en R4.5? Je dirais «oui» dans pratiquement tous les cas car cette version intègre de nombreux pilotes et de très nombreuses corrections. Si vous vous intéressez au multimédia, il n'y a aucune hésitation à avoir. Les premiers programmes multimédia ont déjà vu le jour.

Bizarrement, mais rarement, des logiciels non-multimédia comme Mail-It doivent être mis à jour pour tourner sous la R4.5.
De plus en plus d'applications sortent et comme elles reposent souvent sur le Média Kit ou des corrections de bugs dans les autres API, la R4.5 est obligatoire.

Si vous n'avez pas encore essayé BeOS, vous ne devriez pas être déçu par la R4.5 et surtout le nombre croissant d'applications freewares, sharewares et commerciales. Si vous aimez bricoler et découvrir, BeWare aura de quoi vous satisfaire avec plus de 1000 applications (audio, réseau, 3D, utilitaire, programmation...).

Note de dernière minute : depuis l'écriture de cet article, deux mises à jour sont sorties (4.5.1 et 4.5.2) et corrigent certains des bugs pré-cites. Vous trouverez ces deux mises à jour sur le CDROM de ce numéro.

Fabrice Mansat



Aucun doute ! Si on doit rapprocher Moho d'un logiciel déjà existant, ça ne peut être que de Fantavision. Bien que l'interface soit complètement différente, le principe reste le même, on crée des animations à partir d'objets vectoriels dont la forme évolue dans le temps.

Rappelez-vous donc ces animations, le type sur sa bouée se faisant dévorer par un requin, ou bien cette scène de la préhistoire avec le diplodocus et le ptérodactyle.
Tout était suggéré, le requin par un simple aileron, le diplodocus par quelques courbes formant un long cou et une tête et le ptérodactyle par une ombre faite de triangles. Des ombres chinoises en quelque sorte, mais dont la fluidité d'animation et les mouvements nous laissaient babas.

Avec Moho, c'est le même principe. Ne vous attendez pas à faire des animations hyper-réalistes (bien que...), mais plutôt à réaliser des animations de type dessin-animé ou ombre chinoise.

Les modes de travail

Ils sont au nombre de quatre. Le premier, le mode Draw, est le mode dans lequel vous dessinez et composez votre scène. A cette étape, tous vos objets sont en mode filaire et transparents. Ensuite, vous passez en mode Fill pour remplir les formes et les colorer. La révolution par rapport à Fantavision, c'est la possibilité de définir des bones (os). Par l'addition de bones à vos personnages et autres objets, vous allez pouvoir créer un véritable squelette que vous n'aurez plus qu'à manipuler pour faire bouger vos personnages. On finit alors par le mode Animation, avec bien sûr la possibilité de revenir dans chacun des autres modes à tout moment...

Création d'un document et des layers

La première étape consiste à créer un document en définissant les dimensions de la vidéo, un facteur de grain et une image de fond. La durée de l'animation sera calculée automatiquement au fur et à mesure des ajouts que vous apporterez. Tout étant vectoriel, l'agrandissement du format vidéo ne crée aucun effet d'escalier tel qu'on l'obtient avec un programme d'animation 2D de type dessin.

Un document sous Moho se décompose en layers, c'est-à-dire des calques que l'on superpose. Cela permet de ne travailler que sur une des parties d'un document sans risque de modifier les autres éléments. Moho permet justement, pour plus de visibilité, la suppression d'un ou plusieurs layers affichés à l'écran.

En plus d'ajouter des layers et d'en supprimer, vous pouvez en fusionner deux, mais aussi définir des paramètres propres au layer courant.

Dans ces paramètres, on trouve des facteurs de bruit. Ils définissent des formes plus aléatoires que de simples droites et courbes. Les facteurs de bruit sont applicables séparément sur la forme de l'objet et sur le contour. Le bruit peut même être animé, ce qui permettrait de rendre l'aspect d'un nuage moins figé et d'assurer son évolution dans le temps sans avoir à retoucher sa forme d'image en image.

On peut aussi mettre l'animation d'un layer en boucle, chose pratique pour réaliser un fond mouvant, comme dans Spiderman. Utilisation (détournée?) de cette capacité : prenez une vidéo, glissez-la et lâchez-la sur Moho. Vous obtenez ainsi un nouveau layer qui pourra servir de fond animé. Par cette méthode, vous pourrez aussi utiliser Moho pour faire du titrage et des effets sur vos vidéos.

Les objets

Pour l'étape suivante, dans chaque plan, vous définissez les objets. Vous réalisez, par exemple, un premier plan (layer) pour le fond avec un ciel, le soleil, des nuages... Sur un second, le sol ; sur un troisième la végétation, des habitations... Et sur un dernier, votre ou vos personnages.

Comme indiqué précédemment, les objets sont de types vectoriels. C'est-à-dire qu'ils sont définis par une série de points reliés entre eux par des lignes droites ou courbes. Leur création se fait d'abord en mode filaire avec des outils très simples :
Rectangle, Ovale, ajout d'un point. Ensuite, vous effectuez des modifications :
translation 2D, redimensionnement, génération de bruit, étirement vertical ou horizontal, retournement vertical ou horizontal. Deux outils transforment trois points en angle ou en courbe avec des valeurs standards. Un dernier outil vous laisse moduler l'effet de courbure manuellement.

Bien qu'il soit possible d'afficher une grille en arrière-plan pour aider le tracé, on peut regretter certains manques comme : la déformation d'objets en pseudo 3D avec point de fuite (comme pour les brosses sous D-Paint sur Amiga), la saisie manuelle des valeurs numériques, la possibilité de nommer des objets, le groupage et le dégroupage d'objets.

Le remplissage

Très peu d'outils dans ce mode, mais ils sont amplement suffisants : passage en début ou fin de pile des objets, remplissage de l'intérieur de l'objet ou de son contour. Les modes de remplissage permettent de définir une ou deux méthodes de remplissage (plein, ombré, dégradé, texturé,...) qui se cumulent. Grâce au mode texture, vous pourrez augmenter le réalisme de vos animations. Les bords sont aussi paramétrables en épaisseur et en mode de tracé.

Les bones



Héritage du monde 3D, les bones permettent de créer un squelette en plaçant des «os» dans vos personnages et objets.

Les bones sont créés par ajouts successifs en définissant des relations parents/fils (main rattachée à l'avant-bras).

Vous raccordez ensuite les contours de l'objet dépendant du bone courant et ils se déformeront de manière réaliste, en suivant le positionnement que vous imposerez aux bones composant le squelette.

Les opérations possibles sont l'ajout d'un bone, son rattachement à un parent, la translation et la rotation, et le test du déplacement des os d'un squelette.

L'ajout et la manipulation des bones sont vraiment simples et très intuitifs.

L'animation

L'animation se décompose en Frames (plans dans le temps) dans lesquelles vous faites évoluer les différents éléments de vos scènes.
Vous pouvez modifier l'emplacement de points individuels ou un objet entier, l'angle formé par deux bones, le déplacement d'un

bone, le déplacement d'un layer, son redimensionnement et le changement de ses paramètres.

Sur la grille temporelle, un cercle marque chaque modification relative à une Frame, à chaque fois que vous en apportez.

Vous pouvez copier cet état ailleurs, le déplacer ou l'effacer. Des boutons de type magnétoscope permettent de jouer l'animation en boucle ou d'avancer frame par frame.

Bien évidemment, vous n'avez pas à définir une position pour chaque élément dans chacune des frames.

Vous définissez uniquement les étapes majeures de votre animation et c'est Moho qui fera le calcul des étapes intermédiaires (déplacement, rotation, changement de forme...).

Le rendu final

A tout moment, il est possible de générer une image fixe qui s'affichera dans une fenêtre en mode prévisualisation ou rendu .

L'animation peut être complète ou partielle, à vous de définir les frames de début et de fin. Les formats vidéos supportés sont AVI (Indeo5, Photo JPEG compression ou Raw) et QuickTime (Indeo5, Photo JPEG compression).

La génération des vidéos n'est pas fulgurante et n'utilise pas les processeurs à pleine capacité.

La sauvegarde de chaque image peut aussi se faire individuellement dans n'importe quel format défini dans vos Translators/Datatypes.

Le rendu final est propre et très fluide, ainsi que les mouvements intermédiaires générés.

Conclusion

Il ne vous faudra pas plus de 30mn (trente minutes) pour apprendre à utiliser Moho, en suivant la documentation et les cours fournis (HTML et en anglais).

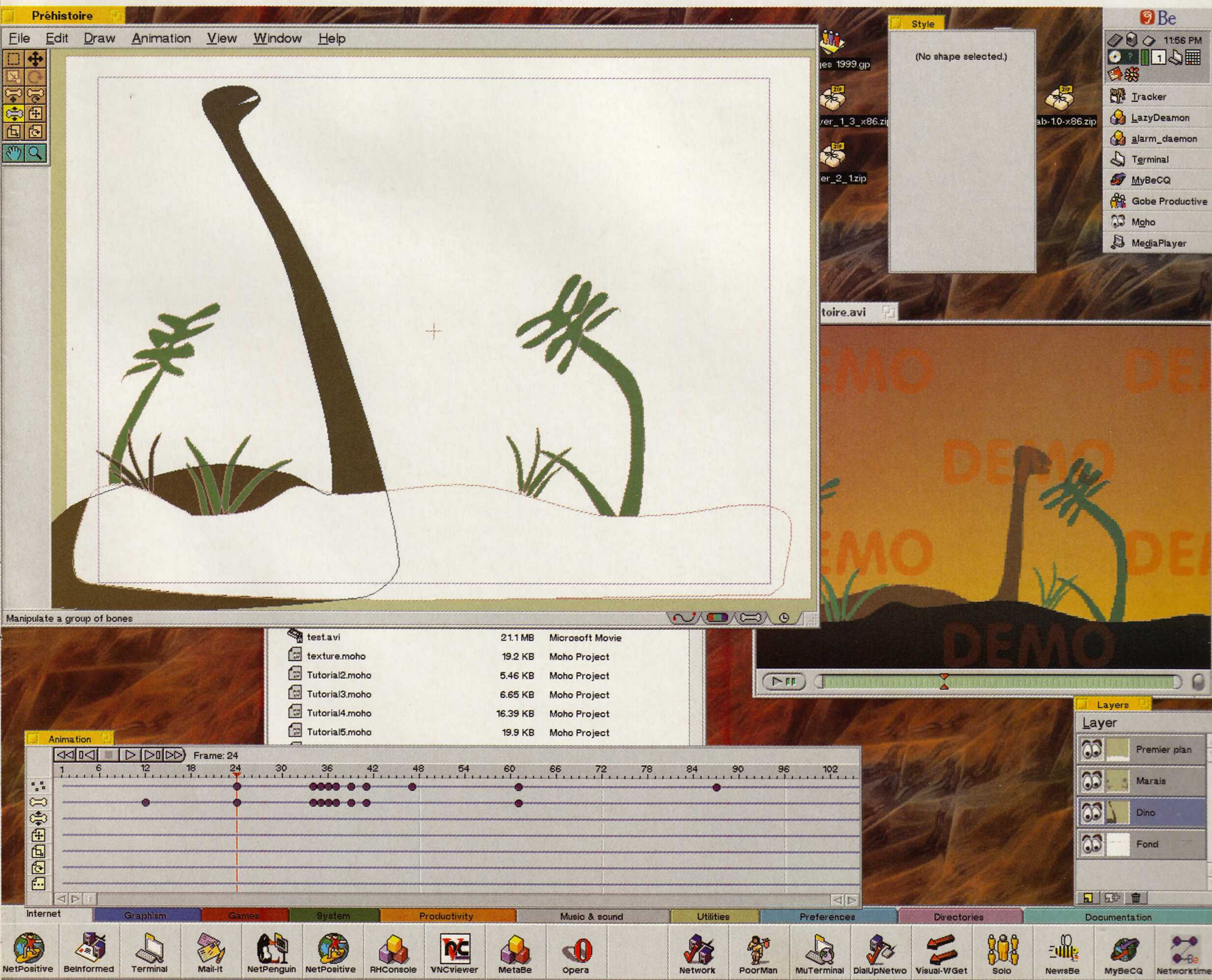
L'interface est simple d'utilisation et des bulles d'aide apparaissent au-dessus de chaque bouton.

Moho est tellement simple d'usage qu'il saura certainement faire des émules parmi les plus jeunes. Essayez-donc la version de démonstration que vous trouverez sur le CD-Rom accompagnant ce magazine et envoyez vos réalisations qui seront ajoutées aux prochains CD-Rom.

Bref, l'essayer c'est l'adopter !

Editeur : Lost Marble
Support : x86 seulement
Web : http://www.lostmarble.com/
Prix : 99$ via Kagi

Fabrice Mansat

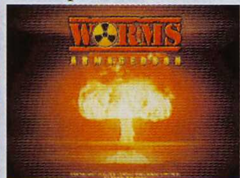


Noël sera beau !

Team 17 revient !

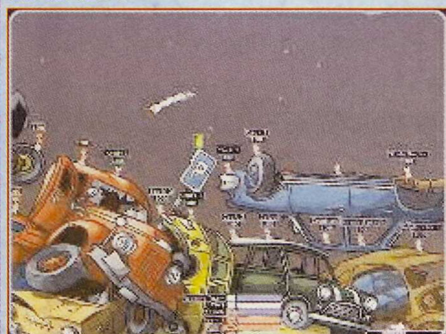
Enfin pas en personne, mais c'est toujours ça… Ainsi deux jeux Team 17 sortis sur Pc vont faire leur apparition sur Amiga.

Le premier n'est autre que Worms Armageddon, qui sera porté sur Classic par Hyperion.



La version Classic nécessitera au moins un 060 ou un PPC et une carte graphique. Pourquoi tantde matériel puisque les premiers Worms tournaient à merveille sur un 020 !





C'est que le moteur de Worms a bien évolué : fini les petits sprites, maintenant tout est zoomé, les vers guerriers sont bien plus gros et le chipset natif de l'Amiga aurait biendu mal à gérer toute cette débauche de chunky pixels. C'est pourquoi la version AGA est en cours d'évaluation.

Le second jeu est Nightlong et il ravira tous les amateurs de jeux d'aventures. Sur trois CD (une première sur Amiga), vous aurez droit à plus de 80 endroits différents en graphismes 16 bits (ce qui laisse penser qu'une carte graphique sera indispensable) et des voix digitalisées en anglais et allemand seulement. C'est ClickBoom qui s'y colle et c'est prévu pour la fin de l'année.





Chip'n Tales.

Tales of Heaven est bientôt terminé. Il reste encore quelques octets à débuguer et ce clone de Mario 64 sera normalement dans nos chaumières très bientôt. Espérons que la jouabilité aura été améliorée après une décevante démo jouable.



En tous cas, une nouveauté fera son apparition : les cartes graphiques seront entièrement supportées. Croisons les doigts.

Pagan signe avec Epic.

Pagan Software, annonce une version avancée à 55% de Dafel Bloodline, leur jeu d'aventure à la Zelda 2D.

Vous avez pu retrouver sur notre CD du mois dernier la toute première musique du jeu en MP3. L'audio occupe une place de choix dans le jeu puisque les développeurs en ont fait un moteur à part entière, dénommé FSG pour Full Sensual Gaming.

Ainsi, lorsque vous cherchez quelqu'un dans une forêt mais que vous ne le voyez pas, vous entendrez néanmoins le bruit de ses pas dans la neige ce qui vous permettra peu à peu de mettre la main sur lui.

Du côté graphisme, une technique originale a été mise en place. Au lieu d'utiliser le Blitter de l'AGA, jugé dépassé par les développeurs de Pagan, ces derniers ont écrit leurs propres routines de blitting (recopie de pixels à grande vitesse) au processeur, en utilisant des routines chunky to planar optimisées. Les graphismes ne sont donc plus limités aux 2 Mo de mémoire graphique mais à tout ce qu'il y a de disponible dans la mémoire FAST. Grâce à cette technique, le jeu devrait s'avérer très rapide sur un 030. La sortie et la distribution sera assurée par Epic Marketing, très en forme en ce moment.

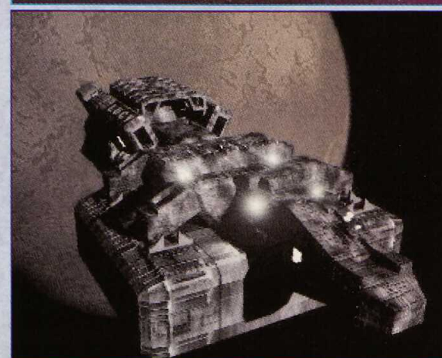
Titan sort les grands jeux.

www.titancomputer.de

Après la signature avec Hyperion (ce qui permettra de distribuer Shogo et Heretic II notamment) Titan Computer annonce qu'il assurera la sortie de Phoenix, le jeu d'action/aventure de l'espaaaaaaace, ainsi qu'une version PowerMac. Qui poussera le vice jusqu'à le faire tourner sous Fusion PPC ?

En attendant, voici les dernières captures d'écran qui ne font pas regretter de s'être équipé en PPC et Permedia 2.







De plus, on vient tout juste d'apprendre qu'Heretic II sera disponible à la vente sur le stand de Titan à Cologne ! Préparez vos PPC/Permedia 2 au choc ! Ce même titre bénéficiera de plus de la conversion d'Heretic Fortress qui est un serveur de jeu en réseau similaire à Team Fortress pour Quake.

La version Amiga permettra donc de se mesurer au joueurs sur Pc connectés un peu partout dans le monde…

Titan annonce également la disponibilité de JoyRide, une simulation automobile 68k et AGA, dont on aura l'occasion de reparler le mois prochain.

Enfin, au chapitre des rumeurs, il est à noter que Titan est en pleine négociation avec Sierra pour un gros titre. On murmure que c'est pour Half Life, mais rien n'est moins sûr.

Lambda forever…

Lambda change à nouveau de direction. Le jeu ne sera dorénavant développé que sur Pc en utilisant les cartes graphiques 3D et l'OpenGL.

La version Amiga est-elle dans les choux ? Pas le moins du monde, l'auteur va enfin se mettre au PowerPC et au rendu 3D accéléré.

Tous les graphismes sont désormais en 16 bits ce qui signifie que pour l'AGA un tramage en 8 bits sera nécessaire, si toutefois une version AGA devait voir le

jour.
Kalsu explique qu'il ne faut rien attendre du côté de Lambda en tant que sortie officielle. Pour lui, il ne s'agit que d'une expérience qui sera peut-être menée à terme. Au moins, on est prevenu.

Un problème de Wouature.

C'est le retour de la simulation mécanique sur Amiga avec trois titres :
Joyride de Titan (cf quelques lignes plus haut), **Payback** et surtout, le très attendu **Virtual GP** d'Epic Marketing (*www.epicmarketing.ltd.net*).


Payback

Ce dernier, anciennement baptisé Alien F1, est désormais disponible avec, au menu : 3D texturée AGA, grâce à une astuce de programmation, tracés hyper fidèles des circuits, écuries et noms parodiés, réglages d'à peu près tout sur la voiture, bref de quoi ravir les passionnés de F1. Test normalement le mois prochain.

En ce qui concerne le rally, voilà qu'une intéressante initiative pointe le bout de son nez. Vous pourrez retrouver sur le CD du mois ce petit bout de moteur PPC/Warp3D qui permet de se ballader (sans la voiture pour l'instant) sur une route enneigée. Il n'y a malheureusement aucun détail disponible : est-ce un jeu en préparation, juste un essai ou le Lambda du jeu de rally ? Tous à vos cierges.



Payback quant à lui, n'est pas l'adaptation du film avec Mel Gibson, mais bien une adaptation de Grand Theft Auto sur Amiga (GTA). Vues d'en haut en perspective 3D, les courses vous placeront dans la peau d'un voleur fuyant les patrouilles de police. Les piétons ont intérêt à se planquer…

Digital change d'Images.

Pensez à mettre à jour vos bookmarks car Digital Images a changé de site.
C'est désormais *www.di-games.co.uk* qu'il faudra tapoter sur son butineur préféré pour apprendre notamment, que Wipeout 2097 a passé l'approbation de Psygnosis !

Au moment où vous lirez ces lignes il est fort possible qu'il attende donc gentiment chez votre revendeur le plus proche !

Sabrina Off Line, initialement prévu sur Amiga MCC, continue son développement sur Amiga Classic PPC. Enfin, Space Station 3000, présenté au WOA, est en cours de réécriture complète pour amélioration. Une version Pc verra également le jour pour les sous.
Voilà donc une équipe qui fait des jeux Pc pour financer son développement Amiga. Elle est pas belle la vie ?

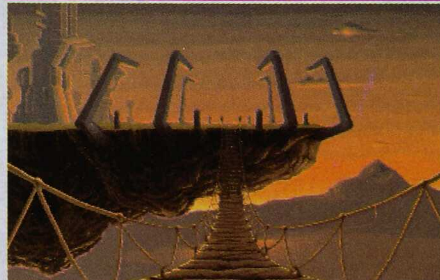
Diablo yeux tu sais… ?
www.dd-ent.com

Encore un jeu de mots comme ça et je me fais virer de l'équipe. Tant pis, c'était seulement pour annoncer que **Diablo's Land**, le Diablo de l'Amiga développé par Digital Dreams Entertainment, progresse



peu à peu et au vu des deux captures d'écran récemment mises sur le Net (à voir dans ces pages ou sur le CD), le jeu semble bien avancé.
Aucune date n'est pourtant disponible pour ce jeu de rôle en 2D isométrique.
Autre jeu en préparation chez DD : **Code Name Hell Squad**. C'est en fait le





sauvetage d'un jeu d'action/aventure qui devait être publié par Vulcan et dont on avait déjà vu pas mal de captures d'écran. C'est pour bientôt donc.

Jeux d'un autre Darkage.
www.idealia.net/darkage

Darkage Software annonce la sortie toute prochaine de **Tales from Heaven**, qui se veut être le Mario 64 de l'Amiga. Est par contre déjà disponible, Land of Genesis. Reprenant le créneau du bon vieux Turrican. ce jeu de plate-forme propose de nombreux niveaux (dont un shoot'em up integré), des séquences vidéos, des voix digitalisées, etc… C'est Epic qui distribue et on en espère un test pour le mois prochain.

Alive Media Soft fait dans le vieux.
www.innotts.co.uk/alive-mediasoft

Outre Manche, le magasin/editeur Alive propose un choix impressionnant de jeux anciens mais aussi de nouveaux titres. Et justement ces nouveautés sentent bon le … réchauffé !
Voici en effet ce que nous propose Alive : **Moonbases**, un clone de Dune II (à des années lumières en dessous de son modèle) et de Napalm.
TurboRacer3D est la ressortie de Racer, réalisé par Sebastien d'Heger, mais qui commence sérieusement à dater. **Phoenix Fighters** est un gravity game à la Rocketz qui n'apporte rien de plus et enfin, **the Prophet**, un immonde clone de Eye of the Beholder aux graphismes et à l'intérêt proches du néant…
Ces jeux sont quand même vendus à 150 Frs (180 Frs pour certains) sans compter les frais de port, alors qu'ils trouveraient tout à fait leur place dans le tiroir game d'Aminet tant la qualité fait penser à du Domaine Public.
Certes derrière ces logiciels, il y a quelque Amigaïstes passionés qui ont passé du temps sur leur bécane. Si Alive peut leur assurer un petit pécule pour leur travail, tant mieux. Mais 150 Frs pour du DP ça fait quand même un peu cher.

Le Cocorico du mois !

Il s'appelle David Bereault, il étudie l'informatique à Evry dans l'Essonne (91) et il veut DukeNukem 3D sur Amiga ! C'est pour cela que David dialogue avec l'editeur 3DRealms pour qu'il fasse le même geste que les auteurs de Doom ou Descent…
Poursuivant sur sa lancée, David a également contacté Rogue, l'editeur de Strife, un jeu très inspiré de Doom sur Pc mais avec de nombreuses améliorations.
David demande ainsi aux joueurs de lui envoyer leur adresse email afin de convaincre ces deux éditeurs de rendre les sources publiques. Une initiative sympathique s'il en est.

Adresse de 3Drealms :
3drealms@3drealms.com
Adresse de Strife :
strife@velo.com
Adresse de David :
david.bereault@wanadoo.fr

Enfin pensez à regarder *http://france.amiga.tm* pour retrouver des news jeux en direct sur le Net.

Ben Yoris

Editeur : Clickboom.
Shoot'em up (1 ou 2 joueurs simultanés)
CD-ROM et AGA obligatoires.



Chaque sortie Clickboom est un événement. Après Myst, Quake et Napalm, voici le petit dernier de l'éditeur canadien. Et du coup, on fait dans le grand classique de l'Amiga : le bon vieux shoot'em-up des familles. T-Zer0 peut-il détrôner un Project X ou un Z-Out ?

T'es 0% moche.

Ce qui frappe toujours dans les productions Clickboom, c'est la classe. Le packaging est beau, le CD aussi, la notice (en anglais uniquement) est soignée, bref, on sent qu'on n'est pas en face d'un jeu DP.

Sur le CD, point de baratin : on a le choix entre installer sur disque dur ou lancer le jeu depuis le CD. Si vous optez pour le disque dur, plusieurs modes vous sont proposés selon que vous voulez tout copier, ou seulement les niveaux, la musique etc…

L'introduction de T-Zero est des plus bizarres. On retrouve la charmante voix féminine de Napalm qui nous explique qu'en 2199 une dimension maléfique fait son apparition dans notre univers. Cinq grands gardiens en surveillent les différentes parties, tandis que le big boss, Kakistos, attend bien patiemment qu'on vienne le dérouiller. Pour se défendre, la Terre envoie ses jeunes cadets de la 1ère Aerospatiale, à bord de leurs vaisseaux tout neufs, histoire de nettoyer un peu tout ça.

On découvre alors les jolis appareils de combat dans une animation en 3D prérendue réussie, bien qu'un peu psychédélique. De telles scènes clôturent chaque niveau afin d'introduire le suivant.

T'es 0% rapide à charger.

Même sur un CDx16, le jeu met un certain temps à se charger. Heureusement, il est possible de sauter toute l'intro mais même là on regrette le Project X qui démarre à peine après avoir clické sur son icône (pour peu que vous l'ayez installé bien entendu). Prévoyez donc un peu de place sur le dur pour T-Zer0, ça ne fera pas de mal.

Arrive un menu d'options bien rempli : 1 ou 2 joueurs, difficulté, inertie des vaisseaux, pistes audio etc… Le jeu dispose également de slots de sauvegarde permettant de reprendre une partie en cours. Ceux qui ont atteint le dernier niveau de Project X et ont subi une coupure de courant trouveront donc en T-Zero un certain réconfort mental…

Bien, pas de chi-chi, on attaque. Après un nouveau chargement (ça commence à être long) le jeu vous propose plusieurs vaisseaux et est présenté sous forme d'animation 3D du plus bel effet. Si on a le malheur de ne pas vouloir le premier proposé, le jeu se remet à charger, devenant par là quelque peu énervant. On choisit la couleur de son astronef et zou. Nouveau chargement.
Décidément...

T'es 0% facile.

Le jeu commence. C'est très beau, c'est très fluide. Il y a pas mal de monde à l'écran. Peut-être même un peu trop. Le jeu à un est difficile, très difficile. Parfois on distingue mal ce qui appartient à l'arrière ou au premier plan et c'est le crash assuré en haut ou en bas de l'écran. Mais au moins on ne s'ennuie pas dans T-Zer0. Les ennemis sont variés, les petits robots vous balançant des missiles sont superbement animés, d'autres zooment ou effectuent une rotation en temps réel du plus bel effet.

Chacun des 5 mondes est divisé en 4 parties : l'entrée, la route A ou B, puis la sortie à la fin de laquelle se trouve un big boss. La route A est plus facile que la B, mais cette dernière contient beaucoup plus de bonus.

Pour choisir sa route, il faut soit collecter moins de 4 gemmes dans le niveau d'entrée (route A), soit plus de 4 de gemmes (route B). Eh bien, c'est vraiment pas évident ! Car dans le feu de l'action, on perd facilement son compte…

Côté armement, c'est très correct. Au menu : guns, plasma, side, laser, homing missile, bref, des mots qu'on lit tous avec une certaine voix dans la tête (oui encore Project X…). Plus on ramasse de bonus de la même couleur, plus l'armement devient efficace. En changeant de couleur, on garde la même puissance de tir, ce qui n'est pas un luxe, vue la difficulté du jeu. Un mega-tir-qui-éclate-tout est disponible. Et là, on commence avec un petit défaut : on ne peut activer ce tir qu'avec la touche ALT du clavier, un deuxième bouton sur le joystick, ou mieux un paddle CD32 ne sont absolument pas gérés. C'est presqu'un sacrilège pour un shoot'em up… De plus, même en réglant l'inertie des vaisseaux au plus bas, l'engin est sacrément délicat à diriger et l'on rage lorsque on se crashe contre un ennemi ou un mur, tout surpris des réactions de son astronef. Aïe, aïe, aïe, les crises de nerf en perspective…







T'es 0% sourd ?

Un très bon point en revanche concernant T-Zer0 se trouve être les musiques. Elles sont toutes excellentes : spatiales, cosmiques, bref, elle accrochent au style.

Quel dommage de les avoir seulement écoutées en dehors du jeu. Car après plusieurs essais sur plusieurs Amiga : niet, pas un son si ce n'est les bruitages. Ces derniers sont d'ailleurs à l'opposé des musiques, on a peine à croire que le ramassage d'un bonus dans l'espace puisse déclencher une sorte de cloche ou bien un son directement sorti d'un synthétiseur

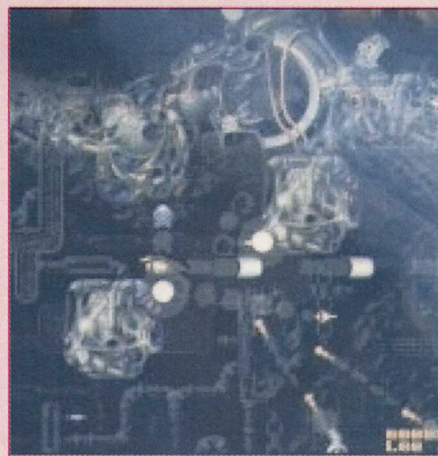
ringard…

Pour corriger le problème des musiques, un utilitaire se trouve sur le CD. Nommé AtapiPNP et malheureusement en version démo, il ne s'est pas révélé efficace sur notre machine de test. Un patch est prévu sur le Portal pour peu que vous soyez enregistré. Tant pis, on continuera à l'écouter sur la chaîne Hifi… En revanche, la subtile voix féminine de Napalm (c'est en fait Sofia de Clickboom…) viendra ponctuer chaque changement d'armes et certains bonus. Inutile de vous dire si vous avez joué à Napalm que ça détend tout de suite !

T'es 0% original ?

Après avoir joué quelques quarts d'heure, on repose son joypad et on réfléchit. Qu'y a-t-il de neuf dans T-Zer0 ? Le jeu à deux en simultané ?

Z-out le proposait déjà il y a de looooongues années. Un scrolling mega-fluide (malgré de rarissimes ralentissements), des décors beaux à mourir, des sprites en veux-tu-en-voilà ? Project X affichait la même chose (et, j'insiste, se chargeait beaucoup plus rapidement !). Alors quoi ? Techniquement, il n'y a rien à reprocher à ce T-Zer0. C'est un très bon élève du shoot. Mais qui manque de génie. Sur une machine comme l'Amiga, lorsqu'on ressort un shoot, il y en a qui l'attendent au tournant près à le disséquer. L'autopsie revèle un bon jeu, surtout à deux, impressionant graphiquement et musicalement, à la maniabilité retord et à l'intérêt limité. Ceux qui rêvaient d'un shoot exploitant le PPC et les cartes graphiques (il y a de quoi faire en basse résolution et même malgré les chunky pixels) pourront passer leur chemin. T-Zer0 nous replonge dans l'ambiance d'il y a 6 ans. Un peu à retardement…



Graphisme	: 95%
Son	: 60%
Musique	: 97%
Animation	: 92%
Global	: 85%

Ben Yoris

Rubrique demos

Peu de démos

Luminance par Ukonx.

Le nombre de démos PPC continue à augmenter, preuve en est Luminance, du groupe français Ukonx et qui a été présenté à la Slach Party II cet été.

Cette démo tourne à ce jour uniquement en AGA, mais Deemphasis, le codeur Amiga d'Ukonx, espère pouvoir porter son travail sur carte graphique dès que quelqu'un lui aura offert une BVision : l'appel est lancé !

Côté musique et graphisme, c'est Unison qui s'y colle, comme d'habitude. Au démarrage Luminance vous demande de choisir un mode son AHI, ce qui ravira les possesseurs de cartes sonores.

On attaque alors avec un vaisseau en envmap dans un tunnel coloré, le tout étant très fluide, PPC oblige. C'est ensuite un crâne multicolore en motion blur qui se met à tournoyer au milieu de l'écran. Arrivent alors trois bonnes grosses metaballs (des sphères qui fusionnent lorsqu'elles entrent en contact) pour une scène qui subit un ralentissement sensible.

Après quelques graphismes fixes, composés de scans et de retouches d'Unison, les greets, arrive pour le final une sorte de voxel en rotation très réussi, rapide et coloré à souhait.

C'est donc une démo de très bonne facture, dont le débugage a pris un certain temps (n'est-ce pas Deem ?). Il ne reste plus que le support carte graphique et ce sera pour ainsi dire parfait !

Tune on - tune in - drop out. (démo 68K) par ???

Présenté à la Floppy 99 cette démo commence de manière assez provocatrice .

Une fois passée cette introduction, c'est une bien belle démo qui se déroule. On a droit à un tunnel assez bien mis en scène et remplis d'effets pour le moins bizaroïdes et colorés.

Les différentes parties sont assez fluides, synchronisées avec la musique et bien enchaînées.

Il est tout de même dommage que sur certains effets les couleurs se mettent à baver. Quant à la séquence finale, elle n'est pas très réussie et le sample utilisé en fond sonore est d'une piètre qualité.

Utopia (démo 68K) par MadWizards

Arrivée à la troisième place de l'Apocalyps 99, cette démo ne propose rien de bien exceptionnel. En introduction, un jeu de couleurs vient se plaquer sur un tunnel dédoublé.

Malheureusement, les couleurs sont très criardes et pas vraiment du meilleur goût. De plus, la résolution n'est que d'une ligne sur deux lorsque le tunnel se dédouble.

La démo se poursuit avec une image déformée en temps réel, un tetraède texturé qui se déplace sur un fond d'écran mouvant et un effet de pluie.

Si la première image (déformée) n'est pas très réussie, la deuxième avec l'effet de pluie est en revanche nettement plus travaillée.

Dommage que cet effet ne soit qu'en 2x2.

Voila donc une démo bien courte, qui se laisse finalement regarder, sans pour autant rester bouche bée.

Julien Thiphaine et Ben Yoris.





Vente

Vends moniteur 14 pouces multiscan stéréo (Amiga Technologies) pour Amiga 1200 au 4000 - Prix 850 F+port. Tél : 05.67.12.25.27 Thierry

Vends imprimante Epson Stylus 800 N&B 400 Francs Tél : 05.61.25.41.24 ou 06.14.75.20.26

Vends carte Apollo 4060/66Mhz (Motorola 68060/60Mhz !!!)+SCSI2+80Mb RAM : 4000 Francs (à débattre). Barroiller Sacha, tél : 01.43.15.01.90

Vends jeux Brian The Lion AGA = 80 Francs + port; The labyrinth of time = 50 francs +port. Barroiller Sacha, tél : 01.43.15.01.90

Amiga 500 1.3/2.0 / Amiga 2000B 2.0 + cartes diverses, CD-32 + softs. A vendre. Rens. 00.32.71.45.82.44 demandez Raphael

Vends Action Replay MK II pour A2000 + Action Replay pour A1200 - 200 F l'unité - Olivier au 01.34.68.66.19

Achat

Achète carte ethernet (Zorro) pour Amiga. Tél : 00.32.71.45.82.44 demandez Raphael.

Achète bon prix livre "comprendre et bien exploiter son Amiga" 5ème édition. Faire offre au 05.56.74.77.79 ou email cedric.jeanneau@wanadoo.fr

Achète disque dur IDE de 3 à 4 Go (pas de cluster défectueux). Faire offre à Marc après 19h00 au 03.89.06.23.30 ou par email : cescutti.marc@free.fr

Cherche PIXEL64+scandoubleur interne+carte ext mem pcmcia 8 ou 16 Mo - Olivier au 01.34.68.66.19

Passez votre petite annonce

Les annonces sont gratuites pour les abonnés (joindre votre numéro d'abonné et vos coordonnées exactes. Une annonce par parution). Pour les non abonnés, une participation de 20 FF par annonce est demandée.

Ecrivez votre annonce sur papier libre à l'adresse située au bas de cette page ou par email à : *assistante@amiganews.com.*

Veillez à bien préciser votre adresse, numéro de téléphone ou e-mail ainsi que la rubrique dans laquelle l'annonce doit figurer (voir modèle ci-desous).

La rédaction se réserve le droit de ne pas diffuser les annonces qui lui sembleront contraires à la loi ou aux bonnes moeurs.

Les annonces doivent nous parvenir avant le 10 de chaque mois.

Rubrique :

- Vente ❑
- Echange ❑
- Achat ❑
- Contact ❑

Texte de l'annonce :

Anciens numéros, abonnement



Les anciens numéros d'AmigaNews 1 à 114 sont disponibles au prix unitaire de 20 FF port compris pour la france métropolitaine (+Corse) ; rajoutez les frais de port pour DOM/TOM, Etranger.

Le numéro 1 d'Anews est disponible au prix de 39 FF + port.

Abonnez-vous ! Et recevez directement Anews chez vous, sans passer chez le libraire qui se trouve trop loin, surtout quand il pleut, qu'il neige ou qu'il fait du brouillard : pensez à votre santé ! Profitez de 11 numéros et surtout de 11 CD ROM remplis de démos, d'utilitaires, de jeux, bref pensez à la santé de votre Amiga !

Abonnez tant que vous y êtes votre chien, votre maman, votre belle-maman, le poisson rouge, le facteur, votre pire ennemi, votre fiancé(e), le pape (quoiqu'il a déjà pris un abonnement mais ce n'est pas grave) et pensez ainsi à la santé des communautés Atari et Amiga francophones !

OUI, je m'abonne à Anews pour un an, soit 11 numéros et 11 CD ROM pour un montant total de :

France Metropolitaine	: 390 FF
DOM-TOM	: 477 FF
Communauté Européenne	: 460 FF
Reste du monde	: 490 FF

Nom:
Adresse :

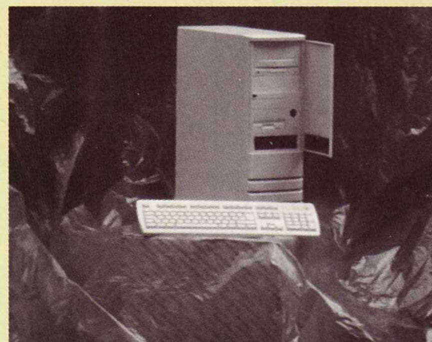
Code postal :
Ville:

Facultatif
Numéro de téléphone :
Email :

Paiement par :
Chèque (français) ou mandat postal à l'ordre d'ANG Editions à retourner à :
ANG Editions
Le village
31370 Lautignac

L'AMIGA STATION 3.5 C'EST DÉJÀ LE FUTUR.

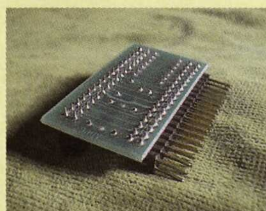
L'Amiga Station 3.5 offre enfin une solution professionnelle à la mise en tour des Amiga A1200. Électronique propre et élégante, Tensions de sortie conformes, Modularité exemplaire, Compatibilité complète avec tous les périphériques Amiga. Il ne vous faudra que 5 minutes chrono pour tout mettre en marche. Sans aucune soudure ni adhésifs. Une sacré réussite.



TOUR S.D.L.I.

Robuste, Métallique, Format de moyenne tour, Portillon de protection en façade avant, Boutons Reset M/A et Turbo, Esthétisme professionnel Amiga (autocollant inclu), Alimentation interne de 230 W, Clavier PC, Insertation rapide des cartes graphiques, sonores, éthernet, et accélératrices en 68000 et PPC, Emplacement d'origine pour les cartes Zorro et Atéo.

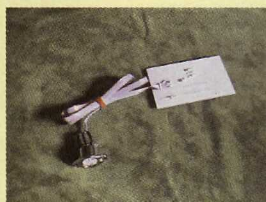
1390 F



INTERFACE LECTEUR PC

Cette petite interface s'enfiche directement sur le port FLOPPY de n'importe quel Amiga. Permet la connection de n'importe quel type de lecteur PC, et offre une capacité de 880 KO. Livrée avec son manuel. Montée en standard sur l'Amiga Station 3.5.

165 F



INTERFACE CLAVIER PC

Enfichez la plaquette à coté de la nappe clavier Amiga de votre Amiga A1200, branchez le clavier... et c'est tout. Enficher le cable de la prise Reset de votre tour S.D.L.I... et vous disposez aussi du bouton Reset de la façade avant. Monté en standard sur l'Amiga Station 3.5.

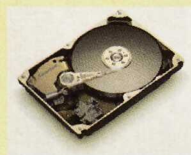
395 F



L'O.S. 3.5. est un cédérom qui nécessite une R.O.M. 3.1 et un disque dur. Livré en standard avec l'Amiga Station 3.5.

350 F

Montage de votre Amiga dans la tour S.D.L.I.	350
Nappe 2½ vers 3½ et 3½	170
Carte accélératrice 1230, 40 Mhz, avec MMU, extensible à 128 MO	570
Carte accélératrice 1230/40 MMU avec SCSI	950
Blizzard 1240/25	1500
Blizzard 1240/40	1900
Blizzard 1260	2990
Blizzard G4 à 300 ou 400 Mhz .... (disponibilité annoncé pour décembre)	xxxx
Dispositif Anti-scintillement interne pour A1200 et Amiga station 3.5	880
Dispositif Anti-scintillement externe	950
Doubleur de fréquence interne pour A1200 et Amiga Station 3.5	570
Doubleur de fréquence externe	690
Souris Amiga	159
Souris PC	55
Tracball Amiga avec boule énorme et lumineuse (stock limité)	**350**
Manette de jeux Amiga	159
Mini manette de jeux Amiga	149
Topolino adaptateur souris (stock limité)	**290**
Bus Zorro II Micronik	1240
Bus Zorro III Micronik	2650
Carte graphique Zorro II occasion	790 à 990
Carte graphique Pixel 64	1990
Moniteur 38 cm	1290
Adaptateur Moniteur VGA et SVGA vers Amiga	160



DISQUE DUR 3.5 POUCES 6,4 GO

Livré avec le nécessaire pour dépasser la barrière logicielle des 4 GO. Avec manuel et disquette.

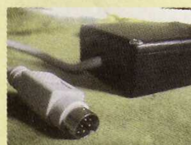
1620 F



LECTEUR DE CÉDÉROMS 48X

Livré avec le nécessaire pour piloter le lecteur de cédéroms. Avec manuel et disquette.

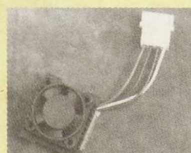
540 F



INTERFACE CLAVIER PC A4000

Branchez l'interface sur l'Amiga 4000, le clavier sur l'interface... C'est tout. Avec manuel et disquette.

435 F



REFROIDISSEUR PELLETIER

Ventiler, c'est bien; refroidir c'est vraiment mieux. Pour les passionnés du sur-fréquençage d'horloge. Livré avec manuel et adhésifs.

1790 F

Amiga Station 3.5 : Tour S.D.L.I., Carte mère O.S. 3.5, Clavier, Souris, Lecteur de disquettes, Autocollants.

En option : Disque dur, Cédérom, Écran, Accélératrice, Nappes,...

En résumé

AMIGA STATION 3.5

FABRICANT : S.D.L.I.

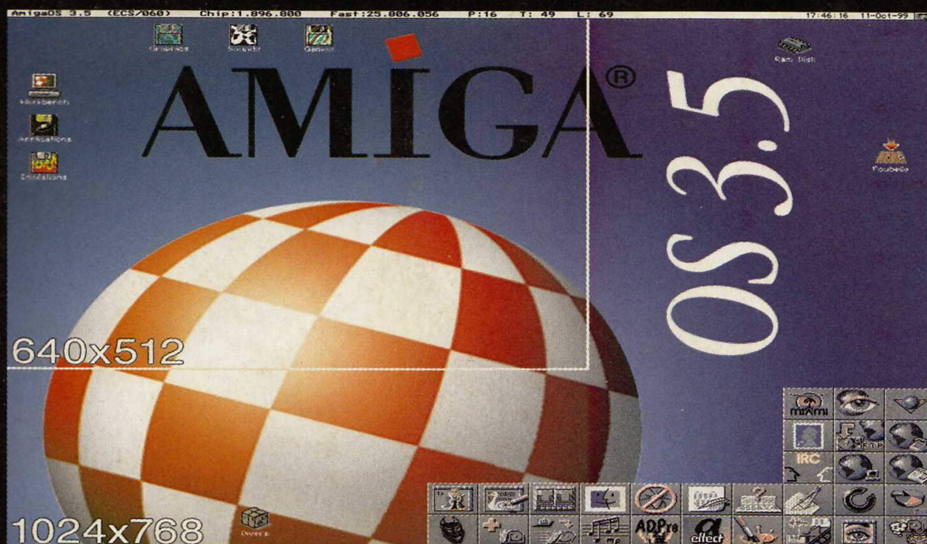
DISTRIBUTEUR : Éditions A.D.F.I. – 04 73 34 34 34.

VALEUR COMMERCIALE : À partir de 505 Euro soit 3315 FF.

AVANTAGES :
Tour belle et évolutive
Électronique professionnelle
Ergonomie et rapidité du montage

CONCLUSION : Indispensable

L'Amiga 1200 du futur est là...

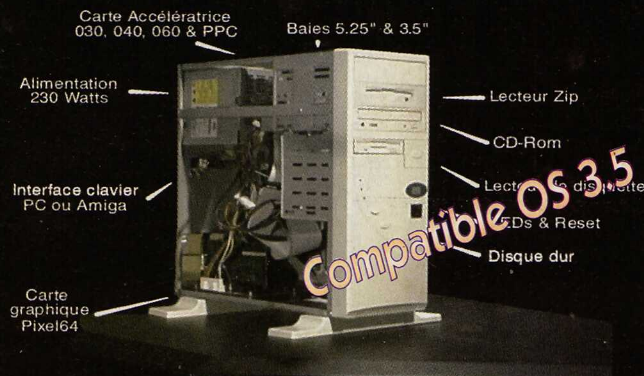


Le kit A1200 comprend :

- Medium tower métallique + Pieds
- Documentation de montage
- Alimentation 230 Watts
- Interface pour clavier PC & Amiga
- Clavier PC (clavier Amiga en option)
- Circuit pour branchement des LEDs
- Nappe pour lecteur de disquette
- Découpe arrière pour l'AtéoBus

Grâce à la carte graphique Pixel64, découvrez les grands espaces avec plein de couleurs (jusqu'à 16 millions).
Comparez sur la photo çi-contre, la différence appréciable entre :
- un écran Pixel64 (non entrelacé) de 1024x768 points et 65535 couleurs.
- un écran PAL (entrelacé) de 640x512 points et 256 couleurs (maximum).





Interface pour Clavier PC/Amiga

Pour A1200 monté en boîtier tower	349
Pour A2/3/4000 (modèle externe)	399
Mise à jour de la ROM de l'interface clavier (2.5)	100

Boîtiers Tower Atéo + Accessoires

Tower A1200 + Clavier PC 105 touches	1090
Tower A1200 + Clavier Amiga (look A4000)	1240
Tower A4000 (grande tour)	1290
Clavier Amiga (look A4000) / PC	242/ 92
Carte graphique Pixel64 + AtéoBus	1990
Carte AteoIO 1 (2 parallèles + 1 série)	390
Carte AteoNet I (RJ45)	390
Carte AteoNet III (BNC + RJ45 + AUI)	490
Kit Fixation : AtéoBus -> Tour Micronik	150
Kit pour 7 SCSI int. (12x0 / PPC)	290 / 385
Lecteur disquette int. A6/1200	250 / 230
Lec. disq. int. A2/4000 / Towers A1200	210
Digitaliseur audio 8bits stéréo (parallèle)	190

Atéo Concepts

Le Plessis, 44220 - COUERON (France)

Tél : +33.(0)2.40.85.30.85
Fax : +33.(0)2.40.38.33.21
E-Mail : info@ateo-concepts.com
Web : http://ateo-concepts.com